



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**PENERAPAN TERAPI VISUAL ART DENGAN  
ANIMASI ISLAMI UNTUK MENGURANGI  
KETERGANTUNGAN GAWAI PADA  
SEORANG ANAK DI PAPAR – KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel  
Surabaya, Guna memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelara Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Oleh :  
**Rosy Lailatus Rizki**  
**NIM. B93217157**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA 2021**

## PERNYATAAN KEASLIHAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosy Lailatus Rizki  
NIM : B93217157  
Jurusan : Bimbingan Dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 15 Januari 2021  
Yang Telah Menyatakan



**Rosy Lailatus Rizki**  
**NIM. B93217157**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMIMBING

**Nama** : *Rosy Lailatus Rizki*  
**NIM** : *B93217157*  
**Jurusan** : *Bimbingan dan Konseling Islam*  
**Judul** : *Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri*

*Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.*

*Surabaya, 14 Januari 2021*

*Telah disetujui oleh :*



**Dr.H. Abd.Syakur, M.Ag**

**NIP. 1996607042003021001**

## LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk  
Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di  
Desa Papar-Kediri

SKRIPSI

Disusun Oleh  
Rosy Lailatus Rizki  
B93217157

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata  
Satu Pada tanggal 15 Januari 2021  
Tim Penguji Skripsi

Penguji I

Dr. H. Abd. Syukur, M. Ag  
NIP.1996607042003021001

Penguji II

Yusria Ningsih, S. Ag. M. Kes  
NIP.197605182007012022

Penguji III

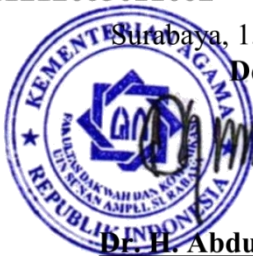
Dr. Lukman Fahmi, S. Ag., M. Pd  
NIP. 197311212005011002

Penguji IV

Dr. Agus Santoso, S. Ag., M. Pd.  
NIP.197008251998031002

Surabaya, 15 Januari 2021

Dekan



Dr. H. Abdul Halim, M. Ag  
NIP. 196307251991031003



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rosy Lailatus Rizki  
NIM : B93217157  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Bimbingan dan Konseling Islam  
E-mail address : rosylailatus@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi    Tesis    Desertasi    Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan Terapi Visual Art dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan

Gawai Pada Seorang Anak di Papar - Kediri

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Januari 2021

Penulis

( Rosy Lailatus Rizki )  
*nama terang dan tanda tangan*

## **Abstrak**

Rosy Lailatus Rizki (B93217157) Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri.

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana Proses Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri? 2) Bagaimana hasil akhir Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri? Peneliti menggunakan penelitian dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode study kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya data yang peneliti dapatkan di lapangan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif yakni membandingkan proses antara sebelum dan sesudah diterapkan terapi menggunakan Terapi Visual Art.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri. Untuk menjelaskan proses dan hasil tersebut peneliti menggunakan Terapi Visual Art, namun peneliti juga menggunakan unsur keislaman yaitu memadukan dengan Muhasabah agar konseli dapat mengintrospeksi diri tidak hanya dari segi umum tetapi dari segi agama juga. Sehingga hasil penelitian menggunakan Terapi Visual Art mampu mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak dengan memunculkan kebiasaan baru.

**Kata Kunci** : Terapi Visual Art, Anak, Ketergantungan gawai

## Abstract

Rosy Lailatus Rizki (B93217157) Application of Visual Art Therapy with Islamic Animation to Reduce Device Dependence on a Child in Papar Village, Kediri.

The focus of this research is 1) How is the process of applying visual art therapy with Islamic animation to reduce device dependence on a child in Papar-Kediri village? 2) What is the final result of the application of visual art therapy with Islamic animation to reduce device dependence on a child in Papar-Kediri village? Researchers used research using a qualitative research approach with a case study method. Data collection techniques in this study by interview, observation, and documentation. Furthermore, the data that the researchers obtained in the field were analyzed using comparative descriptive analysis, namely comparing the process between before and after therapy using Visual Art Therapy.

This study aims to determine the application of visual art therapy with Islamic animation to reduce device dependence on a child in Papar-Kediri village. To explain the process and results, researchers used Visual Art Therapy, but researchers also used Islamic elements, namely integrating with Muhasabah so that the counselee could introspect themselves not only from a general perspective but from a religious perspective as well. So that the results of research using Visual Art Therapy are able to reduce device dependence on a child by creating new habits.

**Keywords** : Visual Art Therapy, Children, Device dependency

## Daftar Isi

<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Persetujuan Dosen Pembimbing</b> .....	<b>ii</b>
<b>Pengesahan Tim Penguji</b> .....	<b>iii</b>
<b>Persembahan</b> .....	<b>iv</b>
<b>Pernyataan Otentitas Skripsi</b> .....	<b>v</b>
<b>Persetujuan Publikasi</b> .....	<b>vi</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>vii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>ix</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>xi</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A...Latar Belakang.....	1
B...Rumusan Masalah.....	5
C... Tujuan Penelitian.....	5
D...Manfaat Penelitian.....	5
E... Definisi Konsep.....	6
F... Sistematika Pembahasan.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	<b>11</b>
A...Kerangka Teoritik.....	11
1....Terapi Visual Art.....	11
a).. Definisi Terapi Visual Art.....	11
b).. Tujuan Terapi Visual Art.....	13
c).. Kelebihan Dan Kekurangan Terapi Visual Art .....	15
d).. Penggunaan Terapi Visual Art.....	17

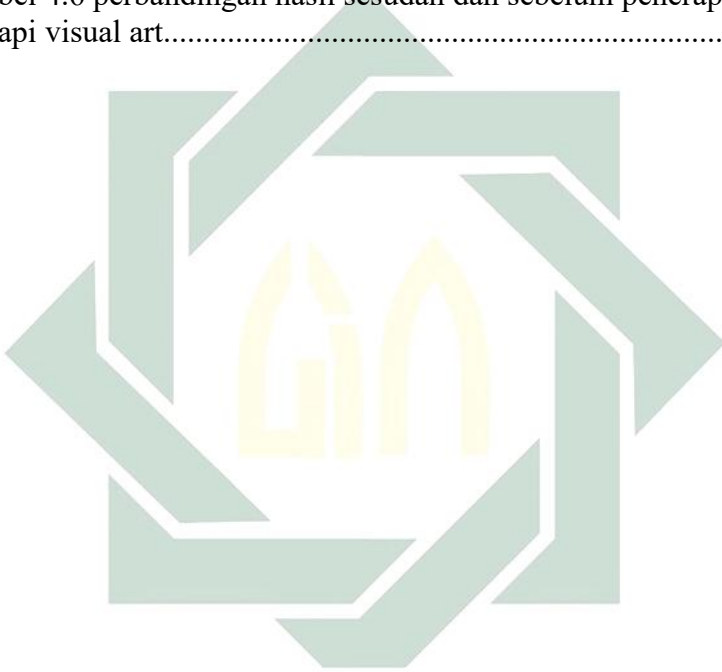


2...Gawai.....	20
a).. Definisi Gawai.....	20
b).. Manfaat Gawai.....	21
3...Ketergantungan Gawai.....	22
a).. Definisi Ketergantungan Gawai.....	22
b).. Dampak Positif Gawai.....	23
c).. Dampak Negatif Gawai.....	24
4...Anak.....	25
a).. Definisi Anak.....	25
b).. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	26
5...Animasi Islami.....	32
B...Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A...Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	37
B...Lokasi Dan Sasaran Penelitian.....	38
C...Jenis Dan Sumber Data.....	38
D...Tahap – Tahap Penelitian.....	40
E... Teknik Pengumpulan Data.....	41
F... Teknik Validasi Data.....	44
G...Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN...46</b>	
A...Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	46
1...Deskripsi Lokasi Penelitian.....	46
2...Deskripsi Konselor.....	47
3...Deskripsi Konseli.....	50
B...Penyajian Data.....	53
1...Deskripsi Proses Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri.....	54
2...Deskripsi Hasil Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri.....	66

C... Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data).....	68
1....Perspektif Teori.....	69
a).. Analisis Proses Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri.....	69
b).. Analisis Hasil Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri.....	87
2....Perspektif Islam.....	91
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>92</b>
A...Kesimpulan.....	92
B... Saran.....	93
C... Keterbatasan Penelitian.....	94
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>95</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>98</b>

## Daftar Tabel

Tabel 4.1 batas wilayah kecamatan papar.....	47
Tabel 4.2 identitas konseli.....	50
Tabel 4.3 proses penerapan terapi visual art.....	69
Tabel 4.4 hasil sebelum penerapan terapi visual art.....	88
Tabel 4.5 hasil sesudah penerapan terapi visual art.....	89
Tabel 4.6 perbandingan hasil sesudah dan sebelum penerapan terapi visual art.....	90



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Gadget merupakan elektronik kecil yang berfungsi khusus, salah satunya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook (gabungan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).<sup>1</sup> Gadget bisa memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

Seiring berjalannya waktu, manusia semakin berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi baru agar semakin berinovasi dan semakin canggih, sehingga dapat mempermudah masyarakat untuk mengaksesnya. Saat ini gadget merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dalam kesehariannya. Bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi namun masyarakat juga dapat digunakan untuk berbelanja melalui aplikasi belanja online, sehingga masyarakat tidak perlu datang keluar rumah atau datang ke mall, pasar dll, hanya duduk di rumah sambil memilih barang yang ingin dibeli sesuai keinginan.

Dalam perspektif Islam, gawai termasuk dalam masalah muamalah dimana hukum muamalah tersebut merupakan mubah atau tidak diharamkan (jika penggunaannya wajar). Kemajuan teknologi sangat diperhatikan dalam Islam karena dinilai sangat berguna untuk membangun peradaban yang lebih baik. Dengan

---

<sup>1</sup> Widiawati, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak, (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014),hlm.106

adanya gawai, anak-anakpun juga lebih mudah memahami sejumlah materi yang bermanfaat dari berbagai sumber.

Sasaran yang paling sering menggunakan gawai adalah anak-anak, sehingga dapat menyebabkan anak tersebut mengalami ketergantungan gawai jika terus menerus bermain gawai. Pada masa anak usia 3-6 tahun merupakan masa yang sangat berpengaruh untuk perkembangan emosionalnya. Oleh karenanya sangat disayangkan jika anak pada usia tersebut mengalami ketergantungan gawai.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) merupakan perkumpulan para pendidik anak yang berpusat di Amerika, menjelaskan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun.<sup>2</sup> Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Namun, ada juga penggunaan gawai pada perkembangan anak yang memiliki dampak positif, diantaranya membantu perkembangan fungsi adaptasi seorang anak, menambah pengetahuan anak,

---

<sup>2</sup> National Association for the Education of Young Children (NAEYC)

memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya dapat menjadikan anak ketergantungan terhadap gawai, sehingga ketika melakukan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa lepas dari gawai, menjadikan anak untuk sulit konsentrasi pada kegiatan yang akan dilakukan, anak akan menjadi lebih (individu) suka bermain dengan gawainya dari pada bermain dengan teman sebayanya, anak menjadi malas beraktivitas, dan tingkat emosional anak akan meningkat (sering marah-marah) jika tidak diberikan gawai.<sup>3</sup>

Anak usia dini belum mampu mengendalikan perasaannya dan mengungkapkan perasaannya dengan baik. Gawai merupakan salah satu faktor penyebab anak tidak bisa mengendalikan perasaan emosionalnya, ketika keinginan anak tidak tercapai maka anak tersebut akan marah-marah (emosi), sehingga orang tua memilih untuk menuruti keinginan anak agar tidak marah-marah, ketika keinginannya sudah tercapai anak akan diam dan fokus dengan gawai. Saat ini mayoritas anak usia dini lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gawai dari pada bermain dengan teman sebaya, gawai dapat menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.<sup>4</sup>

Dari fenomena diatas, dapat disimpulkan bawasannya gawai tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu

---

<sup>3</sup> Mohammad Nazir, Metode penelitian, (Jakarta : penerbit galia Indonesia, 2003), hlm. 15

<sup>4</sup> Jhonatan, dkk, Perncangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak, (Surabaya : Universitas kristen petra surabaya, 2015), hlm.

membantu anak dalam mengatur kecepatannya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Namun, dibalik 2 dampak tersebut yang lebih dominan merupakan dampak negatifnya yang dapat menyebabkan anak ketergantungan gawai. Dan bahkan juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gawai, sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan dengan orang yang ada disekitarnya.

Pada fenomena ini peneliti merasa bahwa anak usia dini khususnya pada usia 3-5 tahun kemungkinan besar bisa mengalami ketergantungan pada gawai, oleh karenanya peneliti berusaha mengatasi masalah tersebut dengan terapi visual Art. Terapi visual art merupakan terapi ekspresif dengan menggunakan media dan alat seperti gambar, kapur, cat, atau spidol. Visual art dapat diterapkan untuk kesehatan mental dengan menggunakan proses kreatif pembuatan seni untuk memperbaiki dan meningkatkan fisik, mental dan kesejahteraan emosional individu dari segala usia.

Terapi visual art dapat digunakan untuk mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak. Dengan Terapi visual art anak akan mengurangi penggunaan gawai dan dapat melampiaskan keinginan bermain gawainya melalui terapi tersebut. Dari sini peneliti dirasa perlu untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait fenomena diatas, untuk itu peneliti mengambil judul **“Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti menyimpulkan rumusan masalah yang dirasa sangat penting yaitu

1. Bagaimana proses Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri?
2. Bagaimana hasil akhir pelaksanaan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak.

2. Tujuan khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk menerapkan terapi visual art dengan animasi islami pada seorang anak yang mengalami ketergantungan gawai.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya tujuan yang telah dikemukakan, penulis berharap adanya manfaat dari hasil penulisan penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis, Antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Pengkajian terapi visual art untuk mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah wawasan teori dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam khususnya di UIN Sunan Ampel Surabaya.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi rujukan untuk menerapkan terapi visual art



dengan animasi islami untuk mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi orang tua terkait mengurangi ketergantungan gawai pada anak.

## E. Definisi Konsep

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca dalam memahami konsep yang ada di pada penelitian ini, maka peneliti menyimpulkan untuk memberikan penjelasan mengenai definisi konsep pada judul “Penerapan Terapi Visual Art Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak di Desa Papar-Kediri”

### 1. Terapi Visual Art

Terapi berasal dari bahasa Yunani yang arti pengobatan, terapi merupakan usaha untuk proses penyembuhan kesehatan seseorang yang sedang sakit, penyembuhan penyakit dan perawatan penyakit,<sup>5</sup> sedangkan menurut kamus lengkap psikologi, terapi merupakan pengobatan yang ditujukan kepada penyembuhan suatu kondisi patologis.<sup>6</sup> Terapi juga dapat diartikan sebagai jenis pengobatan penyakit dengan menggunakan perantara obat-obatan.<sup>7</sup> Orang yang melakukan terapi disebut sebagai terapis, terapi mempunyai berbagai macam bentuk seperti menggunakan obat-obatan medis, obat-obatan alami, bahkan terapi dapat dilakukan dengan berbagai macam cara.

Visual menurut KBBI merupakan seni yang dapat dilihat dengan indra penglihat (mata),

<sup>5</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2013), hlm. 506.

<sup>6</sup> J.P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Trans Kartini Kartono, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 507.

<sup>7</sup> Yan Pramadya Puspa, *Kamus Umum Populer*, (Semarang: CV Aneka Ilmu, 2003), hlm. 340.

berdasarkan penglihatan.<sup>8</sup> Menurut Frans M. Royan, visual merupakan orang yang lebih suka menggunakan alat indra/penglihatan dalam menerima informasi, sedangkan menurut Dave Meier, visual adalah pembelajaran dengan mengamati dan menggambarkan.<sup>9</sup> Visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indera penglihatan.

Art (seni) yang berasal dari kata *Ars* (latin) atau *Art* (Inggris) yang artinya kemahiran. Ada juga yang mengatakan bahwa seni berasal dari bahasa Belanda yang artinya genius atau jenius, sementara kata seni dalam bahasa Indonesia berasal dari kata *sangsekerta* yang berarti pemujaan. Dalam bahasa tradisional jawa, seni artinya *rawit* (pekerjaan yang rumit-rumit/kecil).<sup>10</sup>

Menurut Ki Hajar Dewantara seni merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Ahdian Karta Miharja menjelaskan bahwa seni merupakan kegiatan rohani yang mereflesikan realitas dalam suatu karya yang bentuk dan isinya mempunyai untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam

---

<sup>8</sup> “*Arti Kata Visual di Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (<https://jagokata.com/arti-kata/visual.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.15).

<sup>9</sup> “*Pengertian Visual menurut beberapa Ahli*”, (<http://www.lepank.com/2012/08/pengertian-visual-menurut-beberapa-ahli.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.17).

<sup>10</sup> “*Pengeertian Seni*”, (<http://aditarts.blogspot.com/p/pengertian-seni-rtseni-berasal-dari.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.21).

kerohanian penerimanya.<sup>11</sup> Seni merupakan sebuah hasil karya manusia yang bermacam-macam, unik dan memiliki ciri khas yang berbeda-beda.

Jika Visual dan Art digabungkan maka *Visual Art* merupakan suatu bentuk terapi ekspresif dengan menggunakan media atau alat gambar, seperti cat, kapur, dan spidol, terapi seni ini menggabungkan teori psikoterapi tradisional dan teknik dengan pemahaman tentang aspek psikologis dari proses kreatif, terutama sifat-sifat afektif dari bahan seni yang berbeda. *Visual Art* yang digunakan dalam bidang klinis dan diterapkan pada beragam populasi. *Visual Art* dapat ditemukan dalam bidang lain, misalnya dalam pengembangan/meningkatkan kreativitas.

*Visual Art* dapat diterapkan kepada konseli/objek anak, remaja, dan orang dewasa baik untuk individu, pasangan, keluarga, kelompok, dan masyarakat. Seni visual, melalui gambar dan lukisan dapat membantu individu untuk mengekspresikan masalahnya. Bukan hal yang penting jika seseorang tidak mampu menggambar atau melukis dengan baik karena apa yang tergambarkan dan terlukiskan akan mencerminkan perasaan serta permasalahan yang sedang dihadapi oleh individu/konseli.

## 2. Ketergantungan Gawai

Ketergantungan Gawai atau yang bisa dikatakan kecanduan gawai merupakan suatu hal yang kurang baik sehingga dapat meninggalkan kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar, bermain,

---

<sup>11</sup> “*Pengertian Seni Menurut para Ahli*”, (<https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-seni-menurut-para-ahli>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.26).

berkomunikasi dengan keluarga, ataupun berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Ketergantungan gawai pada anak merupakan hal yang abnormal atau tidak wajar karna dapat menyebabkan kecanduan gawai dan perilaku-perilaku yang tidak baik, seperti lupa akan kegiatan belajarnya, emosi yang tidak terkontrol sehingga marah ketika tidak diberikan gawai atau bahkan bersikap individual sehingga tidak peduli/acuh dengan orang yang ada di lingkungan sekitarnya.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Peneliti menyusun sistematika pembahasan agar dapat mempermudah dalam penyusunan skripsi. Berikut sistematika pembahasan yang peneliti buat :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bagian ini dijelaskan, tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Konsep, Metode Penelitian yang berisi pendekatan dan jenis pendekatan, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, tahap penelitian, teknik pengumpul data, teknik analisis data, teknik keabsahan data, dan bagian akhir dari BAB I itu sendiri adalah sistematika pembahasan.

##### **BAB II KAJIAN TEORI**

Pada bab ini peneliti menjelaskan Kajian Teoritik yang membahas tentang variable yang digunakan dalam penelitian. Variable yang dikaji adalah Terapi Visual Art yang meliputi Definisi Terapi Visual Art, Tujuan Terapi Visual Art, Kelebihan dan Kekurangan yang dapat Mempengaruhi Efektifitas Penerapan Terapi Visual Art. Kemudian peneliti membahas Anak yang meliputi Definisi Anak Usia Dini, Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Kemudian akan dibahas pula mengenai Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi

Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak. Pada bagian akhir bab 2 akan dibahas mengenai Penelitian Terdahulu Yang Relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

### BAB III PENYAJIAN DATA

Pada bab 3 ini peneliti membahas tentang deskripsi umum obyek penelitian yang meliputi lokasi penelitian maupun data diri konselor dan konseli. Kemudian peneliti menguraikan Deskripsi Proses Terapi Visual Art Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak di Papar-Kediri dan Deskripsi Hasil dari Terapi Visual Art Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak di Papar-Kediri.

### BAB IV Analisis Data

Pada bagian bab 4 ini peneliti memaparkan analisis proses Terapi Visual Art Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak di Papar-Kediri. Kemudian peneliti menguraikan hasil analisis dari Terapi Visual Art Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak di Papar-Kediri.

### BAB V Penutup

Pada bab 5 yaitu bab akhir peneliti menjelaskan gambaran keseluruhan proses penelitian serta saran – saran yang berkaitan dengan penelitian yang telah dibuat.

## BAB II KAJIAN TEORITIK

### A. Kerangka Teoritik

#### 1. Terapi Visual Art

##### a) Definisi terapi visual art

Terapi berasal dari bahasa Yunani yang arti pengobatan, terapi merupakan usaha untuk proses penyembuhan kesehatan seseorang yang sedang sakit, penyembuhan penyakit dan perawatan penyakit,<sup>12</sup> sedangkan menurut kamus lengkap psikologi, terapi merupakan pengobatan yang ditujukan kepada penyembuhan suatu kondisi patologis.<sup>13</sup> Terapi juga dapat diartikan sebagai jenis pengobatan penyakit dengan menggunakan perantara obat-obatan.<sup>14</sup> Orang yang melakukan terapi disebut sebagai terapis, terapi mempunyai berbagai macam bentuk seperti menggunakan obat-obatan medis, obat-obatan alami, bahkan terapi dapat dilakukan dengan berbagai macam cara.

Visual menurut KBBI merupakan seni yang dapat dilihat dengan indra penglihat (mata), berdasarkan penglihatan.<sup>15</sup> Menurut Frans M. Royan, visual merupakan orang yang lebih suka menggunakan alat indra/penglihatan dalam

---

<sup>12</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2013), hlm. 506.

<sup>13</sup> J.P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Trans Kartini Kartono, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 507.

<sup>14</sup> Yan Pramadya Puspa, *Kamus Umum Populer*, (Semarang: CV Aneka Ilmu, 2003), hlm. 340.

<sup>15</sup> “*Arti Kata Visual di Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (<https://jagokata.com/arti-kata/visual.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.15).

menerima informasi, sedangkan menurut Dave Meier, visual adalah pembelajaran dengan mengamati dan menggambarkan.<sup>16</sup> Visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indera pengelihatan.

Art (seni) yang berasal dari kata *Ars* (latin) atau *Art* (Inggris) yang artinya kemahiran. Ada juga yang mengatakan bahwa seni berasal dari bahasa Belanda yang artinya genius atau jenius, sementara kata seni dalam bahasa Indonesia berasal dari kata *sangsekerta* yang berarti pemujaan. Dalam bahasa tradisional Jawa, seni artinya *rawit* (pekerjaan yang rumit-rumit/kecil).<sup>17</sup>

Menurut Ki Hajar Dewantara seni merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Ahdian Karta Miharja menjelaskan bahwa seni merupakan kegiatan rohani yang mereflesikan realitas dalam suatu karya yang bentuk dan isinya mempunyai untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam kerohanian penerimanya.<sup>18</sup> Seni merupakan sebuah hasil karya manusia yang bermacam-macam, unik dan memiliki ciri khas yang berbeda-beda.

---

<sup>16</sup> “*Pengertian Visual menurut beberapa Ahli*”, (<http://www.lepank.com/2012/08/pengertian-visual-menurut-beberapa-ahli.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.17).

<sup>17</sup> “*Pengeertian Seni*”, (<http://aditarts.blogspot.com/p/pengertian-seni-rtseni-berasal-dari.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.21).

<sup>18</sup> “*Pengertian Seni Menurut para Ahli*”, (<https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-seni-menurut-para-ahli>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.26).

Jika Visual dan Art digabungkan maka *Visual Art* merupakan suatu bentuk terapi ekspresif dengan menggunakan media atau alat gambar, seperti cat, kapur, dan spidol, terapi seni ini menggabungkan teori psikoterapi tradisional dan teknik dengan pemahaman tentang aspek psikologis dari proses kreatif, terutama sifat-sifat afektif dari bahan seni yang berbeda. *Visual Art* yang digunakan dalam bidang klinis dan diterapkan pada beragam populasi. *Visual Art* dapat ditemukan dalam bidang lain, misalnya dalam pengembangan/meningkatkan kreativitas.

*Visual Art* dapat diterapkan kepada konseli/objek anak, remaja, dan orang dewasa baik untuk individu, pasangan, keluarga, kelompok, dan masyarakat. Seni visual, melalui gambar dan lukisan dapat membantu individu untuk mengekspresikan masalahnya. Bukan hal yang penting jika seseorang tidak mampu menggambar atau melukis dengan baik karena apa yang tergambarkan dan terlukiskan akan mencerminkan perasaan serta permasalahan yang sedang dihadapi oleh individu/konseli.

Dari beberapa pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terapi visual arts adalah suatu terapi yang dilakukan untuk penyembuhan atau pengobatan seseorang yang mengalami gangguan pada fisik ataupun gangguan pada psikologis dengan cara menggunakan media seni yang dapat dinikmati dengan indera pengelihatannya (mata).

b) Tujuan terapi visual art

Tujuan terapi *Visual art therapy* tidak hanya untuk menghasilkan bentuk-bentuk



artistik, tetapi lebih menekankan pada suatu kebebasan untuk berkomunikasi melalui bentuk-bentuk artistik. Seni visual, melalui gambar dan lukisan yang dapat membantu individu untuk mengekspresikan masalahnya atau meluapkan emosinya. Bukan hal yang penting jika individu tidak mampu menggambar atau melukis dengan baik karena apa yang tergambar dan terlukiskan akan mencerminkan perasaan serta permasalahan yang sedang dihadapi oleh individu.

Menurut Council, modalitas yang paling sering digunakan dalam setting medis adalah menggambar. Menurut Guex, melalui kreativitas seni pasien dapat melepaskan emosi, mengekspresikan diri melalui cara-cara non verbal dan membangun komunikasi.<sup>19</sup> Dengan pemberian terapi visual arts ini diharapkan seseorang dapat meluapkan emosinya melalui media yang dipakai dalam visual arts tersebut.

Terapi seni rupa dengan pendekatan psikoanalisa ini bertujuan untuk lebih mengerti dan mengenal konseli. Pendekatan ini berasal dari keyakinan Sigmund Freud, dimana tahap utama dari psikoterapi psikoanalisa adalah untuk membawa ketidaksadaran (*unconscious*) atau ingatan yang terpendam (*repressed memories*) ke permukaan menjadi kesadaran (*conscious*). Apabila berhasil, klien diharapkan mencapai katarsis (*catharsis*) yang kemudian klien dipandu oleh terapis untuk melakukan

---

<sup>19</sup> Sarah, *KAJIAN TEORITIS PENGARUH ART THERAPY DALAM MEMPENGARUHU KECEMASAN PADA PENDERITA KANKER*, Buletin Psikologi, Vol 18, No.1, (2010), hlm. 32.

kegiatan-kegiatan untuk menyelesaikan masalahnya (*reflection, closure, change, forgiveness, apology*).

Menurut Liebmann dalam Chambala, kekuatan *art therapy* bagi seseorang yang mengalami kecemasan terletak pada proses kreatif dalam *art therapy* dapat memfasilitasi untuk mengungkapkan ekspresi diri dan mengeksplorasi diri.<sup>20</sup> Pengalaman dalam menggambar, melukis ataupun aktivitas artistik lainnya melibatkan proses di otak dan terlihat melalui reaksi tubuh. Proses pembuatan gambar mengaktifkan *visual cortex* pada otak.

Oleh karena itu tubuh akan memberikan respon yang sama ketika menghadapi situasi yang nyata. Sebagai salah satu contoh, pembuatan gambar dalam *art therapy* pada tema tertentu yang berkaitan dengan peristiwa atau kondisi tertentu dapat mempengaruhi emosi dan pikiran. Menurut British Association of Art Therapist, terapi seni merupakan bentuk psikoterapi yang menggunakan seni sebagai bentuk komunikasi dan ekspresi, bisa juga menjadi modalitas yang dapat membantu individu dari segala usia atau latar belakang.

c) Kelebihan dan kekurangan terapi visual art

Berdasarkan pada konteks *art therapy* yang memanfaatkan aktivitas tubuh secara langsung. Menurut Malchiodi, ia mengambil suatu kesimpulan bahwa *art therapy* memiliki

---

<sup>20</sup> Ibid., Hlm 33.

manfaat yang antara lain adalah sebagai berikut:<sup>21</sup>

1. Memberikan informasi yang lebih bernilai pada proses terapi karena menyediakan karya seni konseli yang dapat digunakan sebagai dasar penilaian perkembangan konseli.
2. Sebagai sarana dalam pelepasan emosi (katarsis) dimana hal ini sebagai pelepasan pengalaman yang meyakinkan dan mengganggu.
3. Mengurangi tingkat stress dan menginduksi respon relaksasi fisiologis melalui perubahan suasana hati.
4. Menambah wawasan tentang kompleksitas hubungan antara fisiologis, emosi, dan gambar sebagai bagian dari intervensi efektivitas yang telah dilaksanakan.

**Kelebihan** dari *art therapy* adalah memberikan rasa nyaman kepada klien/konseli. Dengan jenis terapi ini konseli dapat menuangkan pikiran, perasaan dan berbagai hal yang tidak dapat diungkapkan atau dikatakan langsung kepada konselor. Konseli tidak perlu merasa kurang nyaman atau takut karena tidak berkomunikasi secara langsung dengan terapis (dalam hal ini adalah konselor).<sup>22</sup> *Art therapy* dapat membuat konseli tidak sadar bahwa

---

<sup>21</sup> Isna Ni'matus Sholihah, *Kajian teoritis penggunaan art therapy dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMK*, Internasional Conference in Counseling, (2017), hlm. 176.

<sup>22</sup> Ibid., Hlm 181.

dirinya sedang diberi sebuah terapi oleh konselor, karena terapi ini menyenangkan dan sesuai dengan apa yang ia inginkan.

**Kelemahan** atau kekurangan dari metode adalah pada interpretasi gambar yang dibuat. Tidak semua gambar yang dibuat konseli bisa diinterpretasikan. Proses ini juga memerlukan kemampuan terapis atau guru BK dalam mengartikan atau memaknai gambar yang dibuat. Kelemahan lain adalah pada durasi waktu dan ruangan. Waktu yang dibutuhkan konseli untuk menyelesaikan tugas *art therapy* tidak bisa diprediksi, dan juga memerlukan ruangan khusus sehingga bisa memunculkan kenyamanan.<sup>23</sup> Karena *art therapy* memang membutuhkan bahan, alat serta tempat khusus, maka terapi ini harus diperhitungkan dengan ketersediaan sumber dana, waktu, tempat dan fasilitator dari konselor atau terapis.

- d) Penggunaan konseling dengan terapi visual art
- Gladding (2016) menyatakan bahwa terdapat lima premis penggunaan seni visual dalam konseling. **Pertama**, menggambarkan alam bawah sadar dan membantu individu mengungkapkan konflik rahasia yang tidak mereka ungkapkan awalnya. **Kedua**, melambangkan perasaan dengan cara yang unik, nyata, dan kuat. **Ketiga**, menginspirasi dan membantu orang menjadi lebih terhubung dengan sisi transenden dan pertumbuhan kepribadian mereka. **Keempat**, membantu konseli terutama anak-anak tidak merasa terancam dengan pelaksanaan konseling.

---

<sup>23</sup> Ibid.,

**Kelima**, dapat dengan mudah dikombinasikan dengan seni kreatif lain seperti gerakan, menulis kreatif, dan *imagery*.

Menurut Glading (2016) dapat diterapkan melalui beberapa teknik antara lain:

- 1) Pertama, *published pictures*. Salah satu cara penggunaan seni visual dalam konseling adalah melalui pemanfaatan karya seni visual yang sudah ada. Pendekatan ini membangkitkan kecemasan minimal, klien diminta untuk menggambarkan pengalaman dan perasaannya dalam karya seni visual yang sudah ada tersebut.
- 2) Kedua, *body outline drawings*. Cara lain yang universal dari seni visual dalam konseling adalah melalui garis gambar tubuh. Setelah gambar selesai, individu dapat menghiasinya dengan cara yang mereka inginkan. Kadang-kadang individu, terutama anak-anak, mengungkapkan aspek-aspek secara tidak langsung yang terjadi pada kehidupan mereka melalui gambar dan konselor kemudian dapat berdiskusi tentang hal tersebut.
- 3) Ketiga, *serial drawings*. Gambar berseri adalah penggambaran atau sketsa dari objek apapun, seperti pohon, binatang, atau adegan. Ide di balik penggunaan gambar berseri adalah bahwa melalui gambar tersebut, terutama secara teratur, konseli akan mewakili diri mereka sendiri dan masalah mereka secara simbolis dalam gambar tersebut.

- 4) Keempat, *visual journaling*. Jurnal visual dasarnya adalah seni buku harian. Jurnal visual sering mengandung gambar dan kata-kata. Seperti buku harian yang sebenarnya, isinya berupa draf kasar yang kemudian dapat menjadi karya seni. Dan seperti buku harian yang sebenarnya, mereka dimaksudkan untuk mendokumentasikan pengalaman, kegiatan, dan emosi individu.
- 5) Kelima, *clay*. Tanah liat merupakan benda lunak yang mudah dibentuk. Pemanfaatan tanah liat dalam konseling bertujuan untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya pada tanah liat, sehingga konseli dapat membentuk tanah liat sesuai dengan perasaan dan pengalamannya saat ini. Konseling dengan menggunakan tanah liat sering digunakan pada anak-anak.
- 6) Keenam, *photography*. Foto-foto merupakan jejak kaki dari pikiran kita, cermin dari kehidupan kita, refleksi dari hati kita, dan kenangan beku kita. Fotografi adalah cara untuk menangkap dan mengekspresikan perasaan dan ide-ide dalam bentuk visual-simbolis di seluruh rentang kehidupan manusia.

Masing-masing teknik memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda yang memberikan pedoman bagi konselor untuk menerapkan kombinasi seni visual dalam konseling. Selain itu, kelebihan konseling dengan melibatkan seni yaitu dapat dikombinasikan dengan seni kreatif yang lain

seperti *literature/words*, *psychodrama*, dan *meditation* (Gladding, 2016).<sup>24</sup>

## 2. Gawai

### a) Definisi gawai

Gawai atau yang sering dikatakan Gadget adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan gadget dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Artinya, gadget selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi factor tertarik dengan gadget, disamping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi.<sup>25</sup>

Di zaman yang serba modern ini, teknologi gadget mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dari awal kemunculannya yang hanya sebatas alat untuk telepon, kini gadget berubah menjadi seakan-akan kebutuhan primer bagi setiap manusia. Alat ini terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari.

Jadi dapat di simpulan bahwasanya gadget yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah handphone atau Smartphone. Dengan kecanggihannya yang dimilikinya handphone mampu menjadi gadget dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia

---

<sup>24</sup> Jurnal Fokus Konseling , Volume 3, No. 2 (2017), 108-113. Said al hadi

<sup>25</sup> <http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html> (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 18.20).

tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

b) Manfaat gawai

1) Komunikasi Antar Manusia

Gawai atau gadget merupakan salah satu bentuk pengembangan teknologi. Dengan adanya gawai masyarakat dapat melakukan komunikasi baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh, seperti telepon suara, mengirim pesan sms, pesan mms, dan layanan data lainnya.

2) Hiburan

Gawai juga dapat menjadi hiburan ketika waktu luang, seperti game online, youtube, instagram, dan lain sebagainya.

3) Mencari Informasi atau Ilmu

Gadget juga bisa dimanfaatkan untuk mencari informasi atau ilmu dengan cepat dan akurat. Banyak pilihan juga agar bisa menggunakan fitur yang terhubung dengan internet.

4) Penyimpanan Data

Gadget juga dapat membantu menyimpan data atau file sama seperti, memori card, USB flashdisk, USB external drive dan multimedia card. Di dalam gawai juga sudah diberi fitur tambahan penyimpanan eksternal memori card yang lebih bisa menyimpan file dengan kapasitas yang besar.

5) Petunjuk Arah

Salah satu hal yang paling penting dalam gawai yaitu dapat memberikan informasi arah mata angin, arah kiblat, dan GPS yang



dapat membantu menunjukkan/mencari lokasi yang diinginkan.<sup>26</sup>

### 3. Ketergantungan gawai

#### a) Definisi ketergantungan

Ketergantungan atau yang biasa dikatakan kecanduan dapat diartikan seseorang/individu ingin melakukan suatu hal secara terus menerus dan sulit untuk berhenti. Istilah kecanduan awalnya digunakan pada penggunaan obat-obatan dan alcohol. Dalam beberapa tahun terakhir istilah ketergantungan atau kecanduan meluas, seperti penyebutan pecandu pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan, internet dan lain sebagainya.

Ketergantungan atau kecanduan gawai merupakan suatu hal yang dapat meninggalkan kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar, bermain, dan berkomunikasi dengan keluarga. Ketergantungan gawai pada anak merupakan hal yang abnormal/tidak wajar karna dapat menyebabkan perilaku-perilaku yang tidak baik, seperti lupa akan kegiatan belajarnya, marah ketika tidak diberikan gawai atau bahkan bersikap tidak peduli/acuh dengan orang yang ada disekitarnya.

#### b) Dampak negatif dan positif penggunaan gawai pada anak

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia

---

<sup>26</sup> Ahmad Munir, Skripsi "Teknik Modelling Sebagai Upaya Penanganan Untuk Mengurangi Perilaku Addiktif Smartphone pada Anak Kelurahan Teritip , Kota Balikpapan, Kalimantan Timur"2018

terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

1. Dampak positif

- a. Menambah Pengetahuan Rizki syaputra, Dhani. (2013) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekoloah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.
- b. Memperluas Jaringan Persahabatan Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- c. Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki tekonologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- d. Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun (2006:2) ADHD sendiri merupakan

singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.<sup>27</sup>

## 2. Dampak negatif

- a. Mengganggu Kesehatan Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anakanak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.
- b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.
- c. Rawan terhadap tindak kejahatan Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah

---

<sup>27</sup> Balitbang, 2013. SDM Kominfo, Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat. (Jakarta: Media Bangsa) . Hal 455

mencarinya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

- d. Dapat Mempengaruhi perilaku Anak “Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final” (Ratih Ibrahim, 2012).<sup>28</sup>

#### 4. Anak

##### a) Definisi anak

Anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki banyak potensi untuk dikembangkan. Pemberian stimulus yang tepat akan mengembangkan potensi yang baik pada diri anak. Selain memberikan dampak yang positif bagi proses perkembangan dan pertumbuhan anak, pemberian stimulus yang kurang tepat dan terlalu berlebihan juga akan memberikan dampak negatif untuk perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) merupakan perkumpulan para pendidik anak yang berpusat di Amerika, menjelaskan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun

<sup>28</sup> <http://mommiesdaily.com/2013/11/25/nrratih-ibrahim-jadi-orangtua-itu-harus-percayadiri/>. Diakses senin 18 november 2019

pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun.<sup>29</sup> Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

b) Aspek perkembangan anak usia dini

Perkembangan sangat berhubungan dengan kepribadian anak, karena kepribadian anak dapat membentuk perilaku yang baik. Secara umum aspek utama kepribadian anak dapat dibedakan, yaitu aspek fisik-motorik, aspek berfikir-kognitif, aspek bahasa, aspek sosial dan aspek emosional. Perkembangan dari setiap aspek kepribadian anak tidak selalu sama, melainkan aspek tersebut dapat mendahului atau mungkin juga mengikuti aspek lainnya.

1) Perkembangan motorik

Dengan seiring berjalannya waktu perkembangan fisik atau motorik pada anak akan matang dan dapat terkondisikan dengan baik, gerakannya pun juga sudah sesuai dengan kebutuhan atau minatnya. Pada perkembangan motorik ini aktivitas atau gerakan anak akan menunjukkan gerakan motoriknya dengan gesit dan lincah. Maka dari itu, usia ini merupakan usia yang cukup ideal untuk

---

<sup>29</sup> National Association for the Education of Young Children (NAEYC)

dapat melatih motorik anak dengan menulis, menggambar, berenang, main bola atau atletik.

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu dalam proses kelancaran belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan, artinya pada perkembangan motorik ini sangat berpengaruh pada belajar anak.

### 2) Perkembangan berfikir / kognitif

Pada perkembangan berfikir/ kognitif ini anak akan dihadapkan kepada masalah yang ada dihadapannya, dan jika anak dapat menyelesaikan masalah tersebut merupakan salah satu langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan masalahnya, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya. Perkembangan kognitif ini berpengaruh penting bagi anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar anak akan selalu berhubungan dengan masalah, mengingat dan berfikir.

### 3) Perkembangan bahasa

Bahasa adalah sarana agar dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik, dengan adanya bahasa, seseorang dapat menyatakan fikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat atau gerak. Pada usia 1 tahun anak sudah bisa membentuk kata-kata dan mulai berkomunikasi dengan isyarat. Ketika usia 2 tahun anak sudah banyak mendengar kata-kata atau memiliki kosa kata yang luas.

Bahasa anak mulai menjadi sedikit jelas setelah anak mencapai usia 3 tahun, pada usia itu anak sudah mengetahui perbedaan antara "saya", "kamu" dan "kita". Pada usia 4-6 tahun kemampuan bahasa anak akan lebih berkembang sejalan sesuai dengan rasa ingin tahu serta sikap anak yang sangat aktif, sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan dari anak dengan kemampuan bahasanya. Kemampuan berbahasa juga akan terus berkembang sejalan dengan intensitas anak pada teman sebayanya.

#### 4) Perkembangan sosial

Perilaku sosial adalah salah satu kunci dalam berhubungan dengan orang lain, baik itu dengan teman sebaya, orang tua ataupun saudaranya. Sejak kecil anak sudah diajarkan bagaimana cara berperilaku dengan baik, pada mulanya anak akan diajarkan untuk berperilaku sosial dengan orang-orang yang ada disekitarnya yaitu dengan ibu, ayah, saudara, dan anggota keluarga yang lain, apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarga akan mempengaruhi pembentukan perilaku sosialnya. Ada empat faktor yang berpengaruh pada kemampuan anak bersosialisasi, yaitu :

- a) Adanya kesempatan untuk bergabung dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang.
- b) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul

- c) Adanya arahan dan ajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi “contoh” bagi anak.
- d) Adanya kemampuan komunikasi yang baik yang sudah dimiliki anak.
- e) Menjadi orang yang mampu bersosialisasi
- f) Belajar berperilaku baik agar dapat diterima secara sosial.
- g) Memainkan peran sosial yang dapat diterima.
- h) Perkembangan sikap sosial.

#### 5) Perkembangan emosional

Emosional adalah suatu perasaan yang bergejolak pada diri baik itu yang disadari/diungkapkan melalui wajah atau tindakan, emosional sudah tertanam sejak bayi dilahirkan. Pada mulanya perilaku emosional dapat dilihat dari keterangsangan umum terhadap suatu stimulasi yang kuat. Contohnya ketika bayi merasa senang, maka ia akan menghentak-hentakkan kakinya. Sebaliknya bila ia tidak senang, maka bayi akan marah dengan cara menangis.

Setiap usia anak bertambah maka, reaksi emosionalnya mulai menyebar, dan dapat dibedakan. Sebagai contoh ketika anak menunjukkan reaksi ketidaksenangan hanya dengan menjerit dan menangis, kemudian reaksi mereka berkembang menjadi melawankan, melempar benda, mengejangkan tubuh, lari menghindari, bersembunyi, memukul dan mengeluarkan kata-kata. Dengan bertambahnya usia, reaksi emosional yang berwujud kata-kata semakin



meningkat, sedangkan reaksi gerakan otot mulai berkurang.

Emosi pada anak memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a) Emosi yang kuat, Anak akan bereaksi terhadap suatu stimulasi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang biasa maupun situasi yang sulit. Anak belum mampu menunjukkan reaksi emosional yang sebanding dengan stimulasi yang dialaminya.
- b) Emosi seringkali tampak, Anak-anak seringkali tidak mampu menahan emosinya, cenderung menunjukkan emosi dan bahkan berlebihan.
- c) Emosi pada anak bersifat sementara, Emosi anak cenderung bersifat sementara, artinya dalam waktu singkat emosi anak dapat berubah yang awalnya marah kemudian tersenyum, dari ceria berubah menjadi murung.
- d) Reaksi emosi mencerminkan individualitas, ketika bayi, reaksi emosi yang ditunjukkan anak relatif sama. Secara bertahap, dengan adanya pengaruh faktor belajar dan lingkungan, perilaku yang menyertai berbagai emosi anak semakin diindividualisasikan. Seorang anak akan berlari atau meninggalkan ruangan jika mereka ketakutan, sedangkan anak lainnya mungkin akan menangis atau menjerit.

- e) Emosi berubah kekuatannya, seiring bertambahnya usia, emosi anak pada usia tertentu akan berubah kekuatannya. Contoh : emosi anak yang tadinya kuat berubah menjadi lemah, sementara yang tadinya lemah berubah menjadi emosi yang kuat.
- f) Emosi dapat diketahui melalui perilaku, Emosi yang dialami anak dapat dilihat dari perilakunya seperti : melamun, gelisah, menangis, tidak mau berbicara atau dari tingkah laku yang gugup seperti menggigit kuku atau menghisap jempol Pada usia 2-4 tahun, karakteristik emosional anak akan muncul pada luapan marahnya Untuk menampilkan rasa tidak senang, anak melakukan tindakan yang berlebihan, misalnya menangis, menjerit-jerit, melemparkan benda, bergulingguling, atau memukul ibunya. Pada usia ini anak belum memperdulikan akibat dari perbuatannya, apakah perbuatannya dapat merugikan orang lain atau tidak. Pada usia 5-6 tahun, emosi anak mulai matang, usia ini anak mulai menyadari akibat-akibat dari emosinya. Anak mulai memahami perasaan orang lain, contohnya ketika perasaan orang lain bila disakiti, maka anak belajar mengendalikan emosinya. Ekspresi emosi pada anak akan mudah

berubah dengan cepat dari satu bentuk ekspresi ke bentuk ekspresi emosi yang lain, namun melalui bujukan/ rayuan dengan sesuatu hal yang dapat menyenangkan bisa berubah menjadi gembira.<sup>30</sup>

## 5. Animasi Islami

### a) Definisi animasi Islami

Dari bahasa latin animasi yaitu anima yang artinya jiwa, hidup, dan semangat. Animasi berdasarkan arti dasar adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan atau menghidupkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Secara istilah ada beragam definisi menurut para ahli : menurut Agus Suheri menyatakan bawasannya animasi merupakan kumpulan gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.

Sedangkan menurut Ibiz Fernandez animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.<sup>31</sup> Ada juga yang mengartikan bahwa animasi sebagai hasil dari pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses pembuatan konten animasi memakai gambar tangan yang dibuat hingga

<sup>30</sup> <https://buleleng.bulelengkab.go.id/artikel/perkembangan-anak-usia-dini-70> (diakses pada 24 agustus 2020, Pukul 13.40).

<sup>31</sup> Tonni Limbong dan Janner Simarmata, Media dan Multimedia: Teori dan Praktik, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), cet. 1, hal. 102

berlembar-lembar, namun saat ini gambar juga dapat langsung dibuat dari komputer.<sup>32</sup>

Sedangkan kata **Islami** adalah istilah umum yang merujuk pada nilai keislaman yang melekat pada sesuatu. Sesuatu yang dimaksud bisa saja dalam bentuk karya seni, tradisi, pendidikan, budaya, sikap hidup, cara pandang, teknologi, ajaran, produk hukum, lembaga, negara, dan lain-lain. Sesuatu disebut islami apabila nilai-nilai yang terkandung atau sistem yang bekerja di dalamnya mengadopsi ajaran Islam.<sup>33</sup>

Jadi dapat disimpulkan bawasannya yang dimaksud dengan animasi islami disini merupakan kumpulan seni atau karya yang merujuk pada nilai-nilai keislaman. Sebagai contoh gambar animasi masjid, gambar animasi seseorang sedang mengaji, gambar animasi seseorang sedang melaksanakan sholat dll.

## **B. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Dalam mendukung permasalahan tersebut peneliti sudah berusaha malacak dari beberapa literature dan penelitian terdahulu melalui (prior research) yang masih relevan terhadap masalah yang menjadi obyek penelitian saat ini, guna untuk memenuhi syarat mutlak yaitu plagiatisme atau mencontek secara utuh hasil karya tulisan orang lain. Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan :

1. Judul : “Efektifitas Metode Art Therapy Group Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial

---

<sup>32</sup> Ibid., hal. 101

<sup>33</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Islami> (diakses pada 19 Januari 2021, Pukul 21.54).

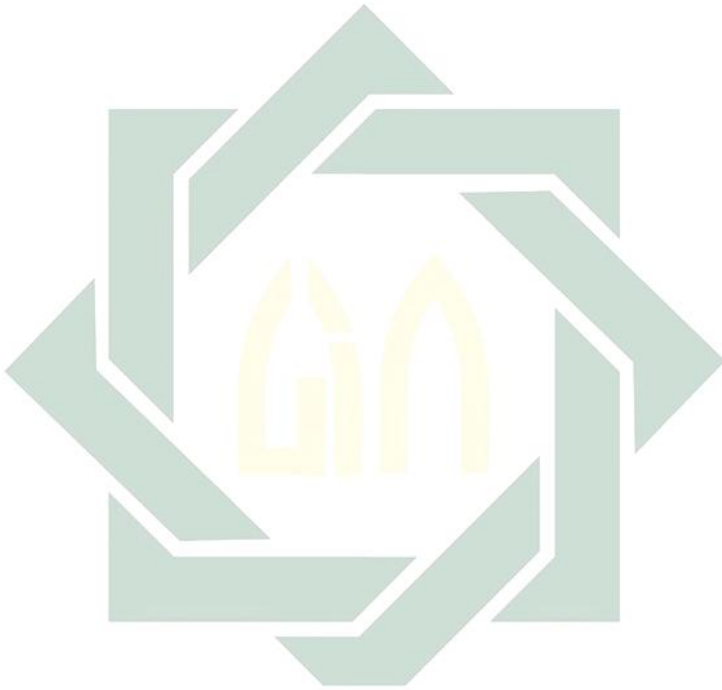
Emosional Anak Didik Di Tk It Assalam Murtigading Sanden Bantul Yogyakarta”. Disusun Oleh Bagus Mahardika Pada 2018. Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies Konsentrasi Psikologi Pendidikan Islam Yogyakarta.

- a) Persamaan : Penelitian yang dilakukan oleh saudara Bagus Mahardika memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, letak persamaan kedua penelitian ini adalah penggunaan Art Therapy.
  - b) Perbedaan : Meskipun kedua Penelitian ini menggunakan teknik yang hampir sama dalam melakukan treatment, namun tetap saja ada perbedaan yang sangat mendasar diantara kedua penelitian ini. Perbedaan tersebut terletak pada fokus masalah, jika saudara Bagus Mahardika menggunakan Art Therapy untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti untuk anak usia dini yang mengalami kecanduan gawai.
2. Judul : “Efektivitas Kegiatan Menggambar (Modifikasi Art Therapy) Untuk Mereduksi Stres Akademik Siswa Kelas Xii Sma Negeri 1 Pati”. Disusun Oleh Ummahatul Masruhhah Pada 2019. Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- a) Persamaan : Penelitian yang dilakukan oleh saudara Ummahatul Masruhhah memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, letak persamaan kedua

penelitian ini adalah penggunaan Art Therapy.

- b) Perbedaan : Meskipun kedua Penelitian ini menggunakan teknik yang hampir sama dalam melakukan treatment, namun tetap saja ada perbedaan yang sangat mendasar diantara kedua penelitian ini. Perbedaan tersebut terletak pada fokus permasalahan, jika saudara Ummahatul Masruahah menggunakan Art Therapy untuk Mereduksi Stres Akademik Siswa Kelas Xii Sma Negeri 1 Pati, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri.
3. Judul : “Efektivitas Terapi Kaligrafi Untuk Menurunkan Gangguan Adiksi Game Online Pokemon Go Pada Siswa Smp Islam Al-Kautsar Semarang”. Disusun Oleh Dimas Saputro Pada 2018 Fakultas Ushuluddin Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
    - a) Persamaan : Penelitian yang dilakukan oleh saudara Dimas Saputro memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, letak persamaan kedua penelitian ini adalah penggunaan terapi kaligrafi untuk pecandu gawai atau gadget.
    - b) Perbedaan : Meskipun kedua Penelitian ini menggunakan teknik yang hampir sama dalam melakukan treatment, namun tetap saja ada perbedaan yang sangat mendasar diantara kedua penelitian ini. Perbedaan tersebut terletak pada fokus masalah atau

objek penelitian yang diteliti, jika saudara Dimas Saputro menggunakan terapi kaligrafi untuk pecandu gawai pada siswa smp islam al-kaustar, sedangkan objek penelitian peneliti merupakan anak usia dini.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

#### a) Pendekatan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah cara yang lebih untuk menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam dalam suatu permasalahan.<sup>34</sup> Konselor menggunakan metode kualitatif agar memperoleh pemahaman yang lebih detail terhadap suatu fenomena yang dialami konseli yang diteliti mengenai konseli yang memiliki masalah ketergantungan gawai.

#### b) Jenis penelitian

Penulis akan menggunakan jenis penelitian studi kasus. Yang mana penelitian studi kasus (case study) dilakukan dengan penggalian data secara detail yang melibatkan berbagai macam sumber informasi dari beberapa konteks secara mendalam.<sup>35</sup> Penelitian kualitatif ini diperoleh pada hasil wawancara, observasi dan dokumenter. Konselor menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus agar focus pada satu subyek dan proses terapi.

### **B. Lokasi Penelitian dan Sasaran Penelitian**

#### 1. Lokasi Penelitian

Pada lokasi penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di Dusun Brubus RT-04/RW-02 Desa

---

<sup>34</sup> Sugiyono, 2015 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung Alfabeta.

<sup>35</sup> Alwasilah, Chaedar A, 2003, *Pokoknya Kualitatif*, Jakarta: PT Dunia Pustaka.



Papar-Kediri. Peneliti melakukan Home Visit ke konseli dan mendapatkan informasi lebih detail melalui ibu konseli. Peneliti juga melakukan Home Visita ketika konseli berada di rumah saudara yang menyediakan wifi dan digunakan untuk bermain gawaia.

## 2. Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan seorang anak berusia 5 Tahun yang mengalami ketergantungan gawai sebagai objek penelitian karena konseli memiliki indikasi masalah dalam disipin belajarnya. Identitas dari konseli yakni sebagai berikut:

(Identitas Disamarkan)

Nama	: Sania Marita
TTL	: Kediri, 13 Maret 2015
Alamat	: Dusun Brubus RT-04/RW-02 Desa Papar-Kediri
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Usia	: 5 Tahun

Selain itu peneliti juga menggunakan informan lain untuk menggali data serta informasi mengenai konseli. Berikut merupakan identitas informan:

Nama Ibu	: Dina (samaran)
Nama Tante	: Divi (samaran)
Nama Kakak	: Lista (samaran)

## C. Jenis dan Sumber Data

### 1. Jenis Data

Dalam penelitian ini jenis yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka.<sup>36</sup> Jeni data yang digunakan dalam metode kualitatif

---

<sup>36</sup> Neong Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rakesarasin,1996) hal 2.

ini merupakan jenis data primer dan jenis data sekunder.

a. Data Primer

Data primer penelitian ini merupakan data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya yaitu konseli,<sup>37</sup> dimana peneliti akan menggali mengenai penyebab konseli ketergantungan gawai. Penyebab konseli mengalami ketergantungan gawai karena saat konseli kurang lebih berusia 3 tahun setiap konseli hendak tidur ia selalu rewel dan nangis, orang tuanya pun bingung bagaimana cara menanganinya, sudah mencoba dibujuk seperti digendong dan diputer-puterkan keliling desa namun masih tetap rewel dan nangis. Akhirnya tanpa berpikir panjang orang tua konseli iseng memperlihatkan youtube agar konseli tidak rewel dan segera tertidur. Dan ternyata ketika diperlihatkan youtube dugaan orang tuanya benar konseli langsung diam (asyik melihatnya) hingga bisa tertidur. Selain data dari sumber pertama atau konseli, peneliti juga mencari buku referensi yang terkait dengan penyebab ketergantungan gawai pada konseli.

b. Data Sekunder

Adapun data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga diatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.<sup>38</sup> Peneliti akan melakukan wawancara maupun observasi ke lingkungan

---

<sup>37</sup> Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1987) hal 93.

<sup>38</sup> Ibid hal 94.

sekitar baik dalam lingkup keluarga, tetangga ataupun temannya.

## 2. Sumber Data

Sumber data merupakan darimana data diperoleh. Peneliti mendapatkan informasi dari sumber data untuk mendapatkan keterangan.<sup>39</sup>

### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer diperoleh secara langsung dari responden dan merupakan data penting. Data primer ini diperoleh dari konseli yang bernama Sania (samaran) dan 3 orang informan (ibu, kakak, tante) sebagai significant other. Selain itu penulis juga memperoleh data primer melalui beberapa sumber referensi untuk memperkuat proses konseling yang dilakukan.

### b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui perpustakaan yang digunakan dalam mendukung dan melengkapi data primer yang telah didapat.<sup>40</sup> Sumber data sekunder sebagai pendukung dalam penelitian yang berasal dari website, wawancara, serta observasi.

## D. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

### a. Tahap Pra lapangan

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan penelitian, memilih subjek dan lokasi penelitian, serta menyiapkan perlengkapan lapangan. Peneliti tertarik untuk meneliti

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*, (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2006), Hal.129.

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*, (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2006), Hal.129.

tentang ketergantungan gawai pada seorang anak karena permasalahan tersebut sedang marak terjadi dan orang tua masih bingung bagaimana cara mengurangi ketergantungan tersebut. Konselor melakukan pendekatan dan wawancara kepada konseli yang merupakan seorang anak yang tinggal di Dusun Brubus Desa Papar Kab Kediri. Konseli bernama Sania (samaran) berusia 5 Tahun. Konselor juga meminta izin kepada ibu, kakak, dan tante konseli untuk mendapatkan informasi mengenai konseli. Setelah itu konselor membuat instrument penelitian yang digunakan sebagai pedoman wawancara ketika dilapangan. Referensi dan perlengkapan lain juga disiapkan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan subyek.

b. Tahap Lapangan

Pada saat mulai memasuki tahap lapangan, konselor memulai menjalin keakraban dengan konseli dan lingkungan konseli. Kemudian melaksanakan wawancara mendalam serta peneliti mengamati perilaku. Konselor fokus dalam mencari informasi dan pemberian terapi visual ar.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Pada tahap ini, peneliti focus dalam menggali informasi dan pengumpulan data.

1) Observasi

Observasi atau yang biasanya disebut pengamatan, yang mana konselor akan melakukan kegiatan pemantauan terhadap keseharian konseli saat menggunakan gawai dan pada saat lepas dari gawai. Pengamatan tersebut dilakukan agar memperoleh deskripsi yang jelas mengenai keadaan

konseli yang sebenarnya.<sup>41</sup> Teknik yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipan atau dengan terlibatnya langsung dengan konseli sekaligus untuk memperdalam pendekatan. Tujuan peneliti dalam melakukan observasi yaitu untuk memperoleh data secara langsung dan mengetahui berbagai aspek yang ada pada konseli.

## 2) Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh pewawancara (peneliti) untuk memperoleh informasi dari orang yang di wawancarai (konseli).<sup>42</sup> Didalam penelitian ini metode wawancara digunakan untuk menggali latar belakang konseli.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan menggali informasi konseli mengenai permasalahan yang dialami konseli, kondisi keluarganya, latar belakang konseli, serta lingkungan konseli. Hal ini dilakukan kepada konseli, ibu konseli, dan tante konseli.

Peneliti menggunakan wawancara tak berstruktur yang didalam proses wawancara tersebut tidak menggunakan pedoman wawancara yang sistematis untuk mengumpulkan data. Pedoman wawancara yang dibuat oleh peneliti berupa pertanyaan secara garis besar dari permasalahan konseli.

### a. Wawancara kepada objek atau konseli

- Apa yang Sania (samaran) lihat kalau lagi memegang HP?
- Game apa yang Sania suka?

---

<sup>41</sup>Ibid hal 156.

<sup>42</sup>Ibid hal 155.

- Kalau Sania maen game di HP sama siama aja?
  - Apakah Sania suka menggambar?
  - Bagaimana kalau kita menggambar aja?
- b. Wawancara dengan ibu konseli
- Bagaimana aktifitas Sania saat dirumah ?
  - Apakah ibu sering mendampingi Sania ketika bermain Gadget ?
  - Bagaimana kebiasaan Sania jika tidak diberi Gadget?
  - Apakah ibu merasa takut jika Sania terus-terusan bermain Gadget hingga membuat Sania kecanduan Gadget?
  - Apakah ibu memberikan kebebasan Sania dalam bermain gadget ?
- c. Wawancara dengan tante konseli
- Sejak kapan Sania dan teman-teman mulai sering bermain gadget di rumah tante?
  - Apakah Sania dan teman-temannya tidak pernah bermain tanpa Gadget, seperti bermain petak umpet?
  - Bagaimana jika tiba-tiba wifi di rumah tante sedang eror, apakah Sania dan temannya sering marah-marah?
  - Apa saja yang dilakukan Sania ketika sedang marah-marah karna wifi eror ?
  - Apakah tante pernah mengingatkan tidak boleh terus-terusan bermain gadget?
- 3) Metode dokumentasi

Dokumentasi merupakan dokumen yang artinya data atau barang tertulis.<sup>43</sup> Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti mendapatkan data-

---

<sup>43</sup>Ibid hal 158.

data tertulis seperti dokumen identitas konseli, tempat tinggal konseli, foto konseli dan catatan-catatan yang berhubungan dengan hasil penelitian. Metode Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan sebagai data pendukung untuk mendapatkan gambaran secara langsung keadaan konseli.

## F. Teknik Validitas Data

Dalam pengujian keabsahan data atau uji kredibilitas terhadap data hasil penelitian, peneliti menggunakan beberapa cara, antara lain :

### a) Memperpanjang waktu

Memperpanjang waktu penelitian adalah salah satu cara untuk meminimalisir kesalahan dalam keabsahan data. Dengan adanya perpanjangan waktu, memungkinkan konseli bisa masuk dan melebur dalam proses penelitian. Perlunya perpanjangan waktu juga untuk menciptakan *trust* (kepercayaan) antara peneliti dengan klien.<sup>44</sup>

### b) Melakukan cek ulang (*re-checking*)

Cara ini juga dapat meminimalisasi kesalahan serta untuk memastikan apakah data yang didapat sudah valid atau belum. Cek ulang biasanya dilakukan pada pertengahan perjalanan penelitian.<sup>45</sup> Apabila setelah berkali-kali melakukan cek ulang kemudian mendapat data yang valid, maka point a (memperpanjang waktu) perpanjangan waktu pengamatan bisa diakhiri.

### c) Triangulasi

Triangulasi adalah penggunaan dua atau lebih sumber untuk mendapatkan gambaran serta

---

<sup>44</sup> Haris Herdiansyah, *Metode penelitian kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*, hal. 200

<sup>45</sup> Haris Herdiansyah, *Metode penelitian kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*, hal. 205

informasi yang menyeluruh tentang suatu fenomena yang akan diteliti.<sup>46</sup> Peneliti memeriksa data-data yang diperoleh dari subyek, baik melalui wawancara maupun pengamatan kemudian data tersebut dilakukan perbandingan dengan data yang ada di luar yaitu sumber lain, sehingga keabsahan data dapat dipertanggungjawabkan.

### **G. Teknik Analisis Data**

Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya yaitu analisis data. Karena penelitian ini bersifat studi kasus, oleh karenanya analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif comparative, yang mana ketika data sudah terkumpul dan diolah maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Analisis yang dilakukan ada 2 langkah yakni sebagai berikut:

1. Peneliti membandingkan Antara proses Terapi Visual Art yang dipelajari secara teori dengan kenyataan yang terjadi saat dilapangan.
2. Peneliti membandingkan hasil pertemuan dengan konseli saat awal dan akhir pertemuan apakah ada perbedaan atau perubahan yang ditampakkan.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Haris Herdiansyah, *Metode penelitian kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*, hal. 201

<sup>47</sup> Haris Herdiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), Hal. 201-205.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Subyek Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a) Profil Desa Papar**

Papar adalah sebuah desa yang masuk pada wilayah Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Secara umum masyarakatnya bermata pencaharian utama sebagai petani, pedagang, industri kecil dan juga didukung sumber daya manusia yang ada. Wilayah Desa Papar sebagian besar merupakan tanah garapan berupa sawah dan sebagian kecil berupa tegal, dengan hasil utama berupa padi dan palawija.

Dalam kegiatan perekonomian masyarakat Desa Papar lebih bertumpu pada sektor pertanian, perdagangan, industri kecil yang didukung sumber daya alam dan sumber daya manusia yang dapat dijadikan harapan untuk diolah dan digali serta ditingkatkan dengan berbagai cara intensif. Sehingga Desa Papar bisa berhasil dengan baik secara ekonomi.

###### **b) Sejarah Desa Papar**

Menurut tetua desa, dahulu kala Papar merupakan kawasan hutan belantara yang mana daerahnya belum berpenghuni. Lingkungannya juga banyak ditumbuhi pepohonan yang lebat dan besar. Dari situlah para pengungsi peperangan Kerajaan Mataram yang saat itu melawan pemerintah kolonial Belanda membuka lahan untuk dijadikan tempat persembunyian yang akhirnya berkembang menjadi tempat pemukiman lahan pertanian,

seiring berjalannya waktu Desa Papar tersebut menjadi suatu kumpulan masyarakat.

Nama desa Papar diambil berdasarkan daerah yang dijadikan persembunyian setelah melakukan perjalanannya sejak meninggalkan Kraton Mataram bersama prajurit Mataram Mbah Jati Anom, setelah sampai di suatu tempat yang masih berupa hutan belantara yang ada di tepi sungai brantas beliau menemukan seekor ikan Papar yang sangat besar dan anehnya hanya didaerah tersebut ikan papar berada. Dari fenomena tersebut akhirnya daerah itu dinamakan Desa Papar.

c) Demografi

Papar merupakan salah satu dari 17 desa yang terletak di tengah wilayah Kecamatan Papar. Berikut adalah batas wilayah desa Papar Kecamatan Papar :

**Tabel 4.1**  
**Batas Wilayah Kecamatan Papar**

1	Sebelah Utara	Berbatasan dengan Desa Tanon
2	Sebelah Timur	Berbatasan dengan Desa Ngampel
3	Sebelah Selatan	Berbatasan dengan Desa Janti
4	Sebelah Barat	Berbatasan dengan Sungai Brantas

## 2. Deskripsi Konselor

Konselor adalah orang yang memiliki pengetahuan dan kewenangan untuk melakukan berjalannya proses Konseling terhadap individu maupun kelompok untuk mengatasi dalam berbagai

masalah dan diharapkan individu maupun kelompok tersebut mampu menyelesaikan masalahnya sendiri untuk menjalani kehidupan yang sejahtera. Adapun identitas konselor pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Identitas konselor

Nama Lengkap : Rosy Lailatus Rizki  
 TTL : Sidoarjo, 11 Januari 1999

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Perumahan Bumi  
 Permata RT 013/RW017  
 Desa Tulungrejo Kec  
 Pare Kab Kediri

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan :

- TK Negeri Pembina (2003-2005)
- MI Muhammadiyah 1 Pare (2005-2011)
- SMP Negeri 2 Plemahan (2011-2014)
- SMA Negeri 1 Papar (2014-2017)
- UIN Sunan Ampel Surabaya (2017-sekarang)

b. Pengalaman Konselor

Pengalaman adalah guru terbaik bagi setiap orang, kata – kata mutiara yang sudah tidak asing lagi didengar dan menjadi sebuah gambaran pentingnya pengalaman di dalam kehidupan seseorang. Banyak hal yang dapat dipelajari dari semua pengalaman, baik itu ketika perkuliahan maupun diluar perkuliahan. Pentingnya pengalaman bagi setiap orang untuk mempertajam pengetahuan teori yang didapat ketika di bangku pendidikan maupun di dunia kerja. Sadar akan pentingnya hal tersebut,

maka peneliti akan memaparkan pengalaman yang dilaluinya terutama di dalam Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam.

Peneliti atau konselor merupakan seorang mahasiswi yang saat ini menempuh semester 7 Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam di UIN Sunan Ampel Surabaya, yang mana program studi tersebut berada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Mata kuliah yang ditempuh oleh peneliti adalah mengenai dunia konseling, mulai dari pengantar Bimbingan dan Konseling, Teori Teknik Konseling, Keterampilan Komunikasi Konseling dll. Selain itu peneliti juga menempuh mata kuliah yang mempelajari tentang ayat – ayat Bimbingan Konseling Islam dan Hadist Bimbingan Konseling Islam.

Selain dalam dunia konseling, peneliti juga dibimbing oleh para bapak dan ibu dosen untuk memahami tentang mata kuliah psikologi perkembangan, psikologi kepribadian, psikologi klinis, dan kesehatan mental. Pada semester 6 konselor atau peneliti mengambil konsentrasi Komunitas. Dimana pada konsentrasi tersebut konselor menempuh mata kuliah Konseling Karir dan Industri, Konseling Krisis dan Trauma, dan Konseling Rumah Sakit

Selama menjadi mahasiswi dan menempuh jenjang perkuliahan, konselor telah mempelajari dan mendapatkan Pengalaman yang didapatkan diantaranya melalui praktek konseling individu dan konseling kelompok dalam berbagai permasalahan. Konselor juga berkesempatan mendapatkan pengalaman

untuk menyampaikan materi konseling pesantren dan madrasah di SMP Bahauddin Taman, kunjungan ke RSJ Menur Kertajaya Kec Gubeng Kota Surabaya, mempraktekkan tugas mata kuliah teori dan pendekatan inklusi di SLB Al-Azhar Waru Sidoarjo, Kuliah Kerja Nyata (KKN), Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SLB Al-Azhar. Dari semua pengalaman yang diperoleh dapat dijadikan sebagai bekal pada jalannya proses konseling selanjutnya.

### 3. Deskripsi Konseli

Konseli merupakan anak kecil yang membutuhkan pengarahan atau pengalihan agar tidak melulu bermain gawai. Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah :

#### a) Identitas Konseli (disamarkan)

Dalam menjaga asas kerahasiaan pada penelitian ini, semua identitas tidak dipublikasikan (disamarkan) berdasarkan permintaan konseli dan orangtuanya.

**Tabel 4.2**  
**Identitas Konseli**

Nama	Sania Marita
TTL	Kediri, 13 Maret 2015
Alamat	Dusun Brubus RT-04/RW-02 Desa Papar-Kediri.
Jenis Kelamin	Perempuan
Agama	Islam
Usia	5 Tahun
Cita-cita	Polwan
Hobby	Menggambar

#### b) Latar Belakang Konseli

Sania merupakan anak kedua dari pasangan ibu Dina dan Bapak Kemal. Konseli tinggal bersama kedua orang tuanya dan satu kakak laki-laki yang berusia 15 tahun. Ayah konseli bekerja sebagai wirausaha sedangkan Ibu konseli menjadi Ibu Rumah Tangga.

c) Latar Belakang Lingkungan Konseli

Daerah tempat tinggal Sania mayoritas merupakan saudaranya sendiri, baik tetangga, teman lingkungan rumah, dan teman sebaya. Mereka selalu berkumpul dirumah saudaranya yang sudah difasilitasi wifi sehingga mereka sibuk memegang gadgetnya masing-masing tanpa kenal waktu. Mereka berkumpul dengan memegang gadgetnya sehingga mengakibatkan kurangnya sosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya dan mengakibatkan kecanduan gawai.

Orang tua disekelilingnya juga tidak mengingatkan karna ia menganggap yang terpenting anak-anaknya bisa diam. Namun dengan diberinya gadget sania beserta temannya kurang peduli dengan keadaan lingkungan sekitarnya (acuh). Selain itu sania dan temannya mudah emosi ketika wifinya sedang loading, artinya ia tidak sabar dan membuat emosioanalnya meningkat.

d) Latar Belakang Ekonomi

Konselor mengangkat masalah yang dialami oleh seorang anak usia 5 tahun. Orang tua konseli memiliki dua orang anak. Saudara kandung konseli merupakan anak laki-laki berusia 15 tahun. Konseli merupakan anak terakhir. Kakak pertama konseli sedang menumepuh pendidikan di bangku SMP.

Sania lahir di keluarga yang menengah keatas, ayah dari konseli merupakan seorang wirausahawan. Sedangkan ibu dari konseli merupakan ibu rumah tangga. Sejak kecil Sania tinggal bersama orangtua dan saudara kandung laki-lakinya.

e) Latar Belakang Keagamaan

Keluarga Sania memiliki keyakinan agama Islam. Konseli merupakan anak kecil yang kadang masih lupa untuk shalat, sehingga masih harus diingatkan dan diajarkan dengan cara shalat berjamaah. Ketika dirumah, konseli biasanya menjalankan shalat bersama ibunya atau kakaknya.

Konseli juga mengikuti kegiatan mengaji ketika sore hari di TPQ yang jaraknya tidak jauh dari rumah konseli, orangtua konseli juga menempatkan kakak konseli untuk mengaji di TPQ tersebut. Konseli rajin untuk berangkat mengaji, namun terkadang ketika Sania moodnya tidak bagus ia akan nangis dan menunda-nunda ketika disuruh berangkat mengaji. Ketika sore hari konseli berangkat mengaji bersama saudara kandung dan sepupunya, dan terkadang ibu konseli juga ikut mengantarnya untuk berangkat ke TPQ.

**4. Deskripsi Masalah Konseli**

Berawal ketika konseli berusia kurang lebih 3 tahun yang mana setiap konseli hendak tidur selalu rewel dan nangis, orang tuanya pun bingung bagaimana cara menanganinya, sudah mencoba dibujuk seperti digendong dan diputer-puterkan keleliling desa juga masih tetap rewel dan nangis. Akhirnya tanpa berpikir panjang orang tua konseli iseng memperlihatkan youtube agar konseli tidak

rewel dan segera tertidur. Dan ternyata ketika diperlihatkan youtube benar konseli langsung diam (asyik melihatnya) dan lama-lama juga bisa tertidur.

Akhirnya ketika konseli hendak tidur, orang tuanya selalu memperlihatkan youtube agar bisa diam dan segera tidur. Sekali hingga lima kali awalnya biasa saja, namun lambat laun hal tersebut membuat konseli menjadi memiliki kebiasaan yang kurang baik, ketika konseli hendak tidur selalu minta gawai untuk melihat youtube. Saat konseli tidak diberikan gawai ia tidak akan tidur dan akan terus-terusan rewel atau nangis meskipun sudah dalam keadaan ngantuk berat.

Awalnya hanya ketika hendak tidur konseli diberikan gawai, namun lama-lama konseli semakin terbiasa melihat gawai, karna ketika konseli rewel selalu dibujuk dengan gawai. Seperti pada saat jam makan konseli juga harus melihat gawai agar bisa segera menghabiskan makanannya. Seiring berjalannya waktu konseli pun semakin terbiasa dengan penggunaan gawai dan semakin paham tentang gawai.

Hingga saat ini konseli berusia 5 tahun sudah dibelikan gawai untuk dirinya sendiri. Konseli dibelikan gawai agar tidak mengganggu atau meminjam gawai orang tuanya ataupun kakaknya. Dengan dibelikannya gawai, konseli menjadi semakin tidak mengenal waktu ketika bermain gawai dan mengakibatkan kecanduan gawai.

## **B. Penyajian Data**

Pada pembahasan kali ini, peneliti akan memaparkan pembahasan tentang proses Terapi Visual Art dengan Animasi Islami untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Anak serta hasil penerapan terapi tersebut.



## **1. Deskripsi Proses Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri**

Pada kasus ini peneliti memberikan terapi dari Bimbingan Konseling Islam yakni Terapi Visual Art dengan Animasi Islami untuk menangani masalah ketergantungan gawai pada seorang anak. Yang mana konselor akan menggunakan beberapa, yang pertama : gambar animasi masjid agar konseli tau lebih detail bagaimana bentuk masjid, masjid dapat digunakan untuk apa saja. Kemudian yang kedua : konselor akan memberikan gambar animasi seseorang yang sedang melakukan sholat agar konseli bisa lebih tau bahwa sholat merupakan kewajiban kita sebagai umat muslim.

Sehingga tujuan terapi konseling menggunakan Terapi Visual Art dengan Animasi Islami ini yaitu untuk mengurangi ketergantungan gawai pada anak tersebut dengan diberikannya sebuah reinforcement agar anak bisa sedikit demi sedikit mengurangi penggunaan gawai. Untuk itu konselor akan melatih konseli menggunakan Terapi Visual Art dengan Animasi Islam sesuai dengan kesukaan konseli yaitu menggambar, agar konseli terbiasa tanpa menggunakan gawai. Selain itu terapi ini juga dapat membuat anak tersebut bisa lebih paham tentang keislaman melalui animasi tersebut.

Konselor akan menerapkan langkah – langkah terapi untuk memahami masalah dan perasaan konseli secara lebih mendalam dan sistematis. Langkah – langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **a) Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah ini merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti atau konselor agar lebih mudah dalam memahami masalah konseli dan kondisi yang sedang dialami oleh konseli. Pada tahap awal ini yang dilakukan peneliti atau konselor yaitu dengan melihat gejala – gejala yang sering ditampakkan oleh konseli. Selain itu konselor juga mencari informasi yang berkaitan dengan diri konseli melalui beberapa informan (orang terdekat konseli).

Peneliti menggali informasi melalui informan yang memiliki kedekatan dengan konseli atau yang berkaitan dengan masalah konseli seperti ibu konseli serta tante konseli. Selain wawancara dengan beberapa informan, peneliti juga melakukan home visit untuk melakukan observasi. Peneliti melakukan observasi ini sebagai data pendukung untuk menggali informasi konseli secara mendalam.

Home visit dapat dilakukan untuk mengetahui factor – factor dari penyebab timbulnya masalah konseli serta gejala – gejala yang muncul dari masalah tersebut. Sehingga factor – factor dan gejala tersebut dapat menjadi penunjang dalam mengumpulkan data untuk mendukung identifikasi masalah. Berikut merupakan hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti melalui beberapa informan :

1) Hasil Wawancara Dan Observasi Peneliti Dengan Konseli

Dapat diketahui bahwa konseli merupakan anak usia dini berusia 5 tahun yang mengalami ketergantungan gawai. Awalnya ketika konseli berusia 3 tahun pada

saat hendak tidur konseli selalu diperlihatkan gawai agar tidak rewel ataupun menangis sehingga segera terlelap. Konseli menjadi terbiasa menggunakan gawai, bahkan setiap saat konseli meminta gawai selalu diberikan oleh orang tuanya, karna jika tidak diberikan konseli akan menangis dan bahkan bisa hingga marah.

Kebiasaan ini yang membuat konseli menjadi ketergantungan gawai. Terkadang konseli mengaku sakit mata karna terlalu sering melihat gawai. Namun tetap saja konseli masih tidak mau lepas dari gawai, karena jika konseli lepas dari gawai ia akan bingung mau bermain dengan siapa, sedangkan teman-temannya juga asik bermain gawainya masing-masing, sehingga konseli tetap bermain gawai yang biasanya sampai tertidur karena matanya lelah terlalu lama melihat gawai.

## 2) Hasil Wawancara Dan Observasi Dengan Ibu Konseli

Informasi ini didapatkan dari ibu konseli, konseli mulai masuk di titik ketergantungan gawai karena kebiasaan yang sudah terjadi selama hampir 2 tahun ini. Konseli merupakan anak terakhir yang mana ibu konseli mengakui bahwa ia sering dimanja, apapun keinginannya selalu dituruti. Dan ketika keinginannya tidak dituruti konseli akan marah, teruma ketika konseli meminta gawai.

Pada saat ayah konseli meminta gawai yang sedang dimainkan konseli, ia akan marah dan gawai tidak dikasih ke ayahnya.

Jika ayah konseli sedikit mengeluarkan nada tinggi konseli akan nangis. Sehingga orang tua konseli jarang memarahinya, yang terpenting konseli bisa diam dan tidak rewel.

Ibu konseli menyadari bahwa penyebab semua ini karna gawai, ibu konseli juga sudah menyadari bahwa anaknya mengalami ketergantungan pada gawai. Namun ibu konseli bingung bagaimana bisa melepaskan anaknya dengan gawai, karna ketika gawainya diminta konseli pasti akan menangis. Ibu konseli sudah membujuknya dengan berbagai mainan yang baru dibelikan, namun konseli tidak tertarik dan tetap meminta gawai.

### 3) Hasil Wawancara Dan Observasi Dengan Tante Konseli

Berdasarkan pemaparan tante konseli mengenai masalah yang dialami oleh konseli, perilaku yang dialami konseli seperti marah itu terjadi karna seringnya bermain gawai. Sehingga ketika konseli tidak diberi gawai emosinya akan meningkat. Sama halnya ketika orang demam dan tidak diberi obat maka ia akan semakin demam.

Tante konseli mengatakan bahwa sebenarnya konseli bisa mengurangi ketergantungan gawainya, namun hanya caranya saja yang belum ditemukan dengan tepat. Tante konseli pun sering mengingatkan bahwa gawai tidak baik dan bisa mengakibatkan mata sakit, namun konseli acuh tidak mendengarkan apa yang dikatan oleh tantenya. Terkadang tantenya

pun juga memamatkan wifinya ketika konseli sudah seharian bermain gawai.

Ketergantungan gawai membuat konseli hidup lebih individual, ketika ada salah satu temannya yang jatuh disebelah konseli, ia tidak menolongnya bahkan tidak memperdulikannya. Tante konseli juga sering berunding dengan ibu konseli tentang bagaimana cara konseli agar bisa mengurangi ketergantungan gawai. Karena lambat laun gawai akan membuat konseli semakin tidak baik.

#### **b) Diagnosis**

Setelah melalui tahap awal atau identifikasi masalah, langkah kedua yang dilakukan oleh peneliti yaitu diagnosis. Berdasarkan pertemuan Antara peneliti dengan konseli, ibu konseli, dan tante konseli dapat diketahui bahwa konseli mengalami ketergantungan gawai dengan ciri – ciri sebagai berikut :

- a. Konseli terlalu asik bermain gawai
- b. Waktu bermain gawai yang terus meningkat
- c. Konseli tidak bisa mengurangi atau berhenti bermain gawai
- d. Konseli tidak tertarik dengan dunia luar
- e. Konseli kurang sosialisasi
- f. Konseli menjadi mudah marah

Secara teori, ketergantungan gawai merupakan perilaku yang membuat seseorang terikat pada gawai sehingga dapat mengakibatkan orang tersebut kesulitan dalam melakukan kegiatan-kegiatan lainnya dan mengakibatkan orang tersebut mengalami

kesulitan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

**c) Prognosis**

Setelah melakukan diagnosis, konselor melakukan prognosis. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa terdapat masalah ketergantungan gawai pada seorang anak. Konselor menggunakan Terapi Visual Art untuk mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak.

Pada tahap ini merupakan tahap dalam menetapkan jenis bantuan dengan memberikan terapi konseling terhadap konseli. Tahap prognosis ini ditetapkan dan didapatkan dari hasil identifikasi masalah dan diagnosis, yaitu konseli mengalami ketergantungan gawai. Berdasarkan hal tersebut, konselor memutuskan untuk memberikan Terapi Visual Art yang ada pada terapi konseling untuk mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak.

Terapi Visual Art yang diberikan ini dapat mengurangi ketergantungan gawai pada konseli karna dapat mengalihkan konseli pada gawai dengan terapi visual art tersebut. Dalam segi pandangan agama terapi visual art dengan animasi islami dapat membuat konseli lebih mengenal keagamaan melalui animasi tersebut. Pada Terapi Visual Art dengan Animasi Islami

konselor memberi tahapan-tahapan sebagai berikut :

- 1) Konselor akan meningkatkan kecemasan minimal konseli, kemudian konselor akan memberikan lembaran kosong dan lembaran yang sudah ada gambar dengan animasi islam, dan konseli akan memilih lembaran kosong atau lembaran yang sudah ada gambar animasi islam yang akan dipilih
- 2) Setelah konseli memilih gambar tersebut, tahap selanjutnya membiarkan konseli untuk mengeluarkan semua perasaan yang ia rasakan melalui media crayon dan lembar yang sudah disediakan
- 3) Setelah konseli menyelesaikan gambarnya langkah selanjutnya yaitu menghiasi gambar tersebut yang mana pada tahap ini kebanyakan individu atau anak-anak dapat mengungkapkan aspek secara tidak langsung sesuai dengan apa yang terjadi pada kehidupan mereka, seperti pemberian warna dan teknik mewarna dan menggambar
- 4) Selanjutnya konseli akan menggambar atau membuat sketsa apapun, seperti pohon, benda ataupun binatang. Pada gambar seri tersebut konseli dapat mewakili diri mereka sendiri dan mewakili masalah yang dialami
- 5) Kemudian setelah konseli merasa cukup perasaanya terungkap ia akan merasa capek

dan lelah, sehingga setelah terapi tersebut selesai konseli bisa lebih mudah untuk tidur tanpa mencari gawainya.

**d) Treatment/Terapi**

Langkah keempat yang dilakukan oleh konselor dalam penelitiannya yaitu dengan menerapkan Terapi Visual Art sesuai dengan yang telah dirancang dalam prognosis. Terapi dilakukan setelah konselor sudah menjalin hubungan baik dengan konseli dan merasa nyaman, percaya dan terbuka dengan konselor. Selain itu terapi ini dilakukan setelah konselor mendapatkan ijin dari orang tua konseli untuk membantu konseli menyelesaikan masalahnya.

Melalui Terapi Visual Art yang diberikan oleh konselor ini, diharapkan konseli dapat mengurangi ketergantungan gawainya. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh konselor untuk dapat mengurangi ketergantungan pada seorang anak. Terapi Visual Art ini bertujuan untuk mengalihkan konseli agar tidak melulu bermain gawai, sehingga lambat laun konseli dapat mengurangi ketergantungan gawai.

Peneliti melakukan proses konseling ini kurang lebih selama satu bulan. Dalam satu bulan tersebut konselor juga sekaligus membangun hubungan dengan konseli. Tahapan



terapi yang diberikan oleh konselor adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan terapi yang dapat mengubah kebiasaan konseli sehingga konseli dapat mengurangi ketergantungan gawai. Pada tahapan ini konselor akan melakukan terapi visual art dengan animasi islami guna untuk mengalihkan konseli yang mengalami ketergantungan gawai bisa menjadi ketergantungan mengajar yang tentunya dapat menghasilkan nilai positif untuk konseli.
2. Konselor lebih kreatif dalam menghadapi konseli, agar konseli tidak bosan sehingga terapi visual art dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Adanya kreatifitas yang bermacam-macam dapat membuat konseli lebih tertarik dan tidak bosan sehingga konseli tidak terlalu tertarik pada gawai.
3. Konselor memberikan kebebasan konseli dalam berjalannya proses terapi visual art dengan animasi islam tersebut. Hal ini dilakukan karna sesuai dengan langkah pada terapi visual art, dimana konseli akan diberi kebebasan agar dapat meluapkan perasaan yang sedang ia rasakan. Pada tahap ini konseli yang ketika bermain gawai dan mengalami keororan pada gawainya pasti akan marah/emosionalnya meningkat.

Dengan adanya terapi ini, emosi konseli akan bernilai positif karena melampiaskan dengan menggambar dan mewarna.

4. Konselor akan memberikan lembaran kertas kosong dan lembaran kertas yang sudah ada gambar dengan animasi islam, dan konselor akan membebaskan konseli untuk memilih lembaran kosong atau lembaran yang sudah ada gambar animasi islam yang akan dipilih.
5. Setelah konseli memilih gambar tersebut, tahap selanjutnya membiarkan konseli untuk mengeluarkan semua perasaan yang ia rasakan melalui media crayon dan lembar kertas yang sudah disediakan
6. Setelah konseli menyelesaikan gambarnya langkah selanjutnya yaitu menghiasi gambar tersebut yang mana pada tahap ini kebanyakan individu atau anak-anak dapat mengungkapkan aspek secara tidak langsung sesuai dengan apa yang terjadi pada kehidupan mereka, seperti pemberian warna dan teknik mewarna dan menggambar
7. Selanjutnya konseli akan menggambar atau membuat sketsa apapun, seperti pohon, benda ataupun binatang. Pada gambar seri tersebut konseli dapat mewakili diri mereka sendiri dan mewakili masalah yang dialami

8. Kemudian setelah konseli merasa cukup perasaanya terungkap ia akan merasa capek dan lelah, sehingga setelah terapi tersebut selesai konseli bisa lebih mudah untuk tidur tanpa mencari gawainya.

**e) Evaluasi dan Follow Up**

Evaluasi merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana atau sampai mana proses konseling yang sudah dilakukan dalam mencapai hasilnya. Pada tahap ini konselor melihat perubahan – perubahan yang sudah ditampakkan oleh konseli. Dari perubahan tersebut kemudian konselor memberikan tindak lanjut untuk konseli.

Dalam evaluasi ini konselor mengamati yang dilakukan oleh konseli sebelum melakukan terapi, saat melakukan terapi, dan sesudah melakukan terapi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai perubahan yang dialami oleh konseli. Sebelum konseli diberikan terapi menggunakan Terapi Visual Art konseli mengalami ketergantungan atau kecanduan gawai.

Ketergantungan gawai merupakan kebiasaan buruk yang mengakibatkan konseli melupakan kegiatan-kegiatan lainnya, meningkatkan emosionalnya dan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Pada saat dilakukan terapi menggunakan terapi visual art dengan animasi islami, konseli bisa

mengikuti arahan yang diberikan oleh konselor. Pada minggu pertama saat masa pendekatan, assesment dan observasi dengan konseli beserta keluarga konseli, awalnya konseli sempat mengalami ketakutan karena belum pernah ketemu dengan konselor.

Setelah lamanya seminggu proses pendekatan, konseli mulai mengenal dan mulai nyaman dengan konselor. Selanjutnya pada minggu kedua konselor mulai melakukan proses terapi visual art pada konseli yang mengalami ketergantungan gawai. Perilaku atau kebiasaan yang ditunjukkan oleh konseli yakni konseli bermain gawai tanpa mengenal waktu.

Pada minggu ketiga dan keempat yaitu yang terakhir, konseli mengalami perubahan yang cukup baik. Yang mana ketika sebelum terapi konseli selalu bermain gawai dimanapun dan kapanpun. Namun setelah masuk pada minggu ketiga konseli lebih tertarik pada menggambar dan mewarna yang mana ternyata menggambar dan mewarna juga merupakan hobby konseli. Hanya saja pada waktu itu orang tua dan orang-orang terdekat konseli belum menyadari bahwa hal tersebut dapat mengurangi ketergantungan gawai padanya.

Adapun follow up yang dilakukan konselor yaitu dengan terus berupaya memberi dukungan, mengingatkan,

serta pendampingan yang sangat dibutuhkan oleh konseli terutama juga dari orang tua serta orang terdekat konseli.

## **2. Deskripsi Hasil Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar-Kediri**

Ada beberapa indikator yang dijadikan konselor sebagai tolak ukur keberhasilan proses konseling menggunakan Terapi Visual Art dengan Animasi Islami ini yaitu konseli dapat mengurangi pemakaian gawai, konseli menjadi lebih tertarik pada menggambar dan mewarnai, konseli tidak sering emosional dan lebih baik dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Setelah dilakukan konseling beberapa hari, dapat diketahui perubahan – perubahan yang dialami oleh konseli. Berdasarkan hasil pengamatan oleh konselor melalui wawancara dan observasi yang dilakukan dengan ibu konseli dan tante konseli bahwa mereka sudah melihat perubahan pada diri konseli yaitu mengurangi ketergantungan gawai.

Hasil dari terapi ini dapat menimbulkan kebiasaan baru pada konseli, yang mana kebiasaan tersebut bisa membuat konseli semakin terlatih pada bidang Art dan bisa mengembangkan imajinasinya. Setelah mewawancarai tante konseli dan ibu konseli, konselor mewawancarai konseli mengenai perubahan yang dialaminya. Konseli mengungkapkan bahwa konseli

merasakan bahwa dirinya lebih suka menggambar dan mewarnai, selain itu konseli juga berkata “kalau maen HP mata ku jadi sakit, tapi kalo mewarnai gak sakit”, dapat disimpulkan bawasannya konseli merasakan adanya perubahan positif yang dilakukan dan dampak positif yang didapatkan dari mengurangi ketergantungan gawai.

Sebelum diberikan terapi, konseli menggunakan waktu dalam kesehariannya dengan bermain gawai. Namun sekarang kebiasaan tersebut perlahan mulai hilang dan diganti dengan perilaku baru yaitu konseli lebih menghabiskan waktu dalam kesehariannya dengan mewarna, menggambar dan bermain dengan teman - temannya. Akibat yang dialami konseli dari ketergantungan gawai yaitu konseli menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Menurut penuturan dari ibu konseli, bahwa konseli lebih sering menghabiskan waktunya sesuai dengan umurnya yaitu bermain dan belajar tanpa adanya gawai. Selain itu konseli juga lebih tenang dan tidak emosional seperti sebelum dilaksanakannya terapi. Tante konseli juga menuturkan bahwa sekarang, ketika konseli bermain di rumah tantenya lebih sering belajar dan bermain dengan teman sebayanya, tantenya juga melihat konseli dan teman – temannya tidak membawa gawai.

Terlihat juga ketika konseli bermain dengan teman sebayanya bisa lebih mengenal waktu ketika jam istirahat, belajar, dan jam bermain. Meskipun kebiasaan baru tersebut tidak langsung dimunculkan tetapi konseli dapat mengubah kebiasaannya dengan cukup baik. Konselor juga memberikan sebuah nasihat kepada konseli agar tetap mengurangi penggunaan gawai karna dapat berdampak buruk bagi konseli.

Penerapan Terapi Visual Art ini dapat membantu konseli untuk mengurangi penggunaan gawai. Perilaku tersebut dapat terlihat dari kebiasaan baru konseli yang mana konseli jarang menggunakan gawai, konseli jarang marah, konseli dapat bermain dengan teman sebayanya, dan konseli lebih pintar dalam bersosialisasi. Untuk tetap mempertahankan agar konseli tidak mengalami ketergantungan gawai lagi.

Konselor juga meminta bantuan dan kerjasamanya kepada ibu konseli dan tante konseli, konselor meminta ibu konseli dan tante konseli untuk tidak berhenti mengingatkan konseli, selain itu konselor juga meminta agar konseli tetap diawasi agar tidak mengalami ketergantungan gawai lagi. Hal ini dikarenakan konseli sudah mulai merubah kebiasaan lama dan memunculkan kebiasaan baru yaitu mengurangi penggunaan gawai.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian (Analisis Data)**

#### **1) Perspektif Teori**

**a) Analisis Proses Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar - Kediri**

Berdasarkan penyajian data yang telah dideskripsikan oleh konselor Mengenai Terapi Visual Art Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar – Kediri, yang mana proses konseling yang dilakukan oleh konselor menggunakan beberapa tahapan – tahapan antara lain yaitu identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, treatment, dan follow up. Konselor menyajikan analisis data dalam bentuk tabel sebagai berikut ini :

**Tabel 4.3**  
**Proses Penerapan Terapi Visual Art**

No	Data Teori	Data Lapangan
1	Identifikasi Masalah	Identifikasi masalah ini merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti atau konselor agar lebih mudah dalam memahami masalah konseli dan kondisi yang sedang dialami oleh konseli. Pada tahap awal ini yang dilakukan peneliti atau konselor yaitu dengan melihat gejala – gejala yang sering ditampakkan oleh konseli. Selain itu



		<p>konselor juga mencari informasi yang berkaitan dengan diri konseli melalui beberapa informan (orang terdekat konseli). Peneliti menggali informasi melalui informan yang memiliki kedekatan dengan konseli atau yang berkaitan dengan masalah konseli seperti ibu konseli serta tante konseli. Selain wawancara dengan beberapa informan, peneliti juga melakukan home visit untuk melakukan observasi. Peneliti melakukan observasi ini sebagai data pendukung untuk menggali informasi konseli secara mendalam. Home visit dapat dilakukan untuk mengetahui factor – factor dari penyebab timbulnya masalah konseli serta gejala – gejala yang muncul dari masalah tersebut. Sehingga factor – factor dan gejala tersebut dapat menjadi penunjang dalam mengumpulkan data untuk mendukung</p>
--	--	--

		<p>identifikasi masalah. Berikut merupakan hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti melalui beberapa informan:</p> <p>-Hasil Wawancara Dan Observasi Peneliti Dengan Konseli</p> <p>Dapat diketahui bahwa konseli merupakan anak usia dini berusia 5 tahun yang mengalami ketergantungan gawai. Awalnya ketika konseli berusia 3 tahun pada saat hendak tidur konseli selalu diperlihatkan gawai agar tidak rewel ataupun menangis sehingga segera terlelap. Konseli menjadi terbiasa menggunakan gawai, bahkan setiap saat konseli meminta gawai selalu diberikan oleh orang tuanya, karna jika tidak diberikan konseli akan menangis dan bahkan bisa hingga marah. Kebiasaan ini yang membuat konseli menjadi ketergantungan gawai. Terkadang konseli mengaku sakit mata karna terlalu sering melihat gawai. Namun tetap saja</p>
--	--	--

		<p>konseli masih tidak mau lepas dari gawai, karena jika konseli lepas dari gawai ia akan bingung mau bermain dengan siapa, sedangkan teman-temannya juga asik bermain gawainya masing-masing, sehingga konseli tetap bermain gawai yang biasanya sampai tertidur karena matanya lelah terlalu lama melihat gawai.</p>
--	--	--

-Hasil Wawancara Dan Observasi Dengan Ibu Konseli

Informasi ini didapatkan dari ibu konseli, konseli mulai masuk di titik ketergantungan gawai karena kebiasaan yang sudah terjadi selama hampir 2 tahun ini. Konseli merupakan anak terakhir yang mana ibu konseli mengakui bahwa ia sering dimanja, apapun keinginannya selalu dituruti. Dan ketika keinginannya tidak dituruti konseli akan marah, teruma ketika konseli meminta gawai. Pada saat

ayah konseli meminta gawai yang sedang dimainkan konseli, ia akan marah dan gawai tidak dikasih ke ayahnya. Jika ayah konseli sedikit mengeluarkan nada tinggi konseli akan nangis. Sehingga orang tua konseli jarang memarahinya, yang terpenting konseli bisa diam dan tidak rewel. Ibu konseli menyadari bahwa penyebab semua ini karna gawai, ibu konseli juga sudah menyadari bahwa anaknya mengalami ketergantungan pada gawai. Namun ibu konseli bingung bagaimana bisa melepaskan anaknya dengan gawai, karna ketika gawainya diminta konseli pasti akan menangis. Ibu konseli sudah membujuknya dengan berbagai mainan yang baru dibelikan, namun konseli tidak tertarik dan tetap meminta gawai.

-Hasil Wawancara Dan Observasi Dengan Tante

		<p>Konseli</p> <p>Berdasarkan pemaparan tante konseli mengenai masalah yang dialami oleh konseli, perilaku yang dialami konseli seperti marah itu terjadi karna seringnya bermain gawai. Sehingga ketika konseli tidak diberi gawai emosinya akan meningkat. Sama halnya ketika orang demam dan tidak diberi obat maka ia akan semakin demam. Tante konseli mengatakan bahwa sebenarnya konseli bisa mengurangi ketergantungan gawainya, namun hanya caranya saja yang belum ditemukan dengan tepat. Tante konseli pun sering mengingatkan bahwa gawai tidak baik dan bisa mengakibatkan mata sakit, namun konseli acuh tidak mendengarkan apa yang dikatan oleh tantenya. Terkadang tantenya pun juga mematikan wifinya ketika konseli sudah seharian bermain gawai. Ketergantungan gawai</p>
--	--	--

		<p>membuat konseli hidup lebih individual, ketika ada salah satu temannya yang jatuh disebelah konseli, ia tidak menolongnya bahkan tidak memperdulikannya. Tante konseli juga sering berunding dengan ibu konseli tentang bagaimana cara konseli agar bisa mengurangi ketergantungan gawai. Karena lambat laun gawai akan membuat konseli semakin tidak baik.</p>
2	Diagnosis	<p>Berdasarkan pertemuan Antara peneliti dengan konseli, ibu konseli, dan tante konseli dapat diketahui bahwa konseli mengalami ketergantungan gawai dengan ciri – ciri sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Konseli terlalu asik bermain gawai</li> <li>b) Waktu bermain gawai yang terus meningkat</li> <li>c) Konseli tidak bisa mengurangi atau berhenti bermain gawai</li> </ol>

		<p>d) Konseli tidak tertarik dengan dunia luar</p> <p>e) Konseli kurang sosialisasi</p> <p>f) Konseli menjadi mudah marah</p> <p>Secara teori, ketergantungan gawai merupakan perilaku yang membuat seseorang terikat pada gawai sehingga dapat mengakibatkan orang tersebut kesulitan dalam melakukan kegiatan-kegiatan lainnya dan mengakibatkan orang tersebut mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.</p>
3	Prognosis	<p>Peneliti mengambil kesimpulan bahwa terdapat masalah ketergantungan gawai pada seorang anak.</p> <p>Konselor menggunakan Terapi Visual Art untuk mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak.</p> <p>Pada tahap ini</p>

		<p>merupakan tahap dalam menetapkan jenis bantuan dengan memberikan terapi konseling terhadap konseli. Tahap prognosis ini ditetapkan dan didapatkan dari hasil identifikasi masalah dan diagnosis, yaitu konseli mengalami ketergantungan gawai. Berdasarkan hal tersebut, konselor memutuskan untuk memberikan Terapi Visual Art yang ada pada terapi konseling untuk mengurangi ketergantungan gawai pada seorang anak. Terapi Visual Art yang diberikan ini dapat mengurangi ketergantungan gawai pada konseli karna dapat mengalihkan konseli pada gawai dengan terapi visual art tersebut. Dalam segi pandangan agama terapi visual art dengan animasi islami dapat membuat</p>
--	--	---



		<p>konseli lebih mengenal keagamaan melalui animasi tersebut.</p>
4	Terapi/Treatment	<p>Melalui Terapi Visual Art yang diberikan oleh konselor ini, diharapkan konseli dapat mengurangi ketergantungan gawainya. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh konselor untuk dapat mengurangi ketergantungan pada seorang anak. Terapi Visual Art ini bertujuan untuk mengalihkan konseli agar tidak melulu bermain gawai, sehingga lambat laun konseli dapat mengurangi ketergantungan gawai. Peneliti melakukan proses konseling ini kurang lebih selama satu bulan. Dalam satu bulan tersebut konselor juga sekaligus membangun hubungan dengan</p>

		<p>konseli. Tahapan terapi yang diberikan oleh konselor adalah sebagai berikut :</p> <p>a) Menggunakan terapi yang dapat mengubah kebiasaan konseli sehingga konseli dapat mengurangi ketergantungan gawai. Pada tahapan ini konselor akan melakukan terapi visual art dengan animasi islami guna untuk mengalihkan konseli yang mengalami ketergantungan gawai bisa menjadi ketergantungan mengajar yang tentunya dapat menghasilkan nilai positif untuk konseli.</p> <p>b) Konselor lebih</p>
--	--	---

		<p>kreatif dalam menghadapi konseli, agar konseli tidak bosan sehingga terapi visual art dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Adanya kreatifitas yang bermacam-macam dapat membuat konseli lebih tertarik dan tidak bosan sehingga konseli tidak terlalu tertarik pada gawai.</p> <p>c) Konselor memberikan kebebasan konseli dalam berjalannya proses terapi visual art dengan animasi islam tersebut. Hal ini dilakukan karna sesuai dengan langkah pada</p>
--	--	---

		<p>terapi visual art, dimana konseli akan diberi kebebasan agar dapat meluapkan perasaan yang sedang ia rasakan. Pada tahap ini konseli yang ketika bermain gawai dan mengalami kecerobohan pada gawainya pasti akan marah/emosi lainnya meningkat. Dengan adanya terapi ini, emosi konseli akan bernilai positif karena melampiaskan dengan menggambar dan mewarna.</p> <p>d) Konselor akan memberikan lembaran kertas kosong dan lembaran kertas yang sudah ada</p>
--	--	---

		<p>gambar dengan animasi islam, dan konselor akan membebaskan konseli untuk memilih lembaran kosong atau lembaran yang sudah ada gambar animasi islam yang akan dipilih.</p> <p>e) Setelah konseli memilih gambar tersebut, tahap selanjutnya membiarkan konseli untuk mengeluarkan semua perasaan yang ia rasakan melalui media crayon dan lembar kertas yang sudah disediakan</p> <p>f) Setelah konseli menyelesaikan gambarnya langkah selanjutnya yaitu menghiasi</p>
--	--	---

		<p>gambar tersebut yang mana pada tahap ini kebanyakan individu atau anak-anak dapat mengungkapkan aspek secara tidak langsung sesuai dengan apa yang terjadi pada kehidupan mereka, seperti pemberian warna dan teknik mewarna dan menggambar</p> <p>g) Selanjutnya konseli akan menggambar atau membuat sketsa apapun, seperti pohon, benda ataupun binatang. Pada gambar seri tersebut konseli dapat mewakili diri mereka sendiri dan mewakili masalah yang yang dialami</p> <p>h) Kemudian setelah konseli merasa cukup perasaanya terungkap ia akan merasa capek dan</p>
--	--	---

		<p>lelah, sehingga setelah terapi tersebut selesai konseli bisa lebih mudah untuk tidur tanpa mencari gawainya.</p>
5	Evaluasi dan Follow Up	<p>Evaluasi merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana atau sampai mana proses konseling yang sudah dilakukan dalam mencapai hasilnya. Pada tahap ini konselor melihat perubahan – perubahan yang sudah ditampakkan oleh konseli. Dari perubahan tersebut kemudian konselor memberikan tindak lanjut untuk konseli. Dalam evaluasi ini konselor mengamati yang dilakukan oleh konseli sebelum melakukan terapi, saat melakukan terapi, dan sesudah melakukan terapi. Hal ini</p>

		<p>dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai perubahan yang dialami oleh konseli. Sebelum konseli diberikan terapi menggunakan Terapi Visual Art konseli mengalami ketergantungan atau kecanduan gawai. Ketergantungan gawai merupakan kebiasaan buruk yang mengakibatkan konseli melupakan kegiatan-kegiatan lainnya, meningkatkan emosionalnya dan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Pada saat dilakukan terapi menggunakan terapi visual art dengan animasi islami, konseli bisa mengikuti arahan yang diberikan oleh konselor. Pada minggu pertama saat masa pendekatan, assesment dan observasi dengan</p>
--	--	---



		<p>konseli beserta keluarga konseli, awalnya konseli sempat mengalami ketakutan karena belum pernah ketemu dengan konselor.</p> <p>Setelah lamanya seminggu proses pendekatan, konseli mulai mengenal dan mulai nyaman dengan konselor. Selanjutnya pada minggu kedua konselor mulai melakukan proses terapi visual art pada konseli yang mengalami ketergantungan gawai. Perilaku atau kebiasaan yang ditunjukkan oleh konseli yakni konseli bermain gawai tanpa mengenal waktu. Pada minggu ketiga dan keempat yaitu yang terakhir, konseli mengalami perubahan yang cukup baik. Yang mana ketika sebelum terapi konseli selalu bermain gawai dan dimanapun dan</p>
--	--	---

		<p>kapanpun. Namun setelah masuk pada minggu ketiga konseli lebih tertarik pada menggambar dan mewarna yang mana ternyata menggambar dan mewarna juga merupakan hobby konseli. Hanya saja pada waktu itu orang tua dan orang-orang terdekat konseli belum menyadari bahwa hal tersebut dapat mengurangi ketergantungan gawai padanya. Adapun follow up yang dilakukan konselor yaitu dengan terus berupaya memberi dukungan, mengingatkan, serta pendampingan yang sangat dibutuhkan oleh konseli terutama juga dari orang tua serta orang terdekat konseli.</p>
--	--	--

**b) Analisis Hasil Penerapan Terapi Visual Art Dengan Animasi Islami Untuk Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak Di Desa Papar – Kediri**

Analisis hasil penerapan Terapi Visual Art yang mana konselor akan menganalisis perilaku kebiasaan konseli dengan cara membandingkan perilaku kebiasaan konseli sebelum melakukan konseling dengan sesudah melakukan proses konseling menggunakan Terapi Visual Art untuk membantu konseli dalam mengurangi ketergantungan gawai. Sebelum diberikan Terapi Visual Art dengan Animasi Islami, konseli memiliki kebiasaan yang kurang baik yaitu bermain gawai tanpa kenal waktu. Sedangkan ketika sudah diberikan Terapi Visual Art, sedikit demi sedikit konseli memunculkan kebiasaan barunya yang lebih baik yaitu tidak tertarik dengan gawai. Konselor menyajikan data yang lebih jelas mengenai ketergantungan gawai konseli sebelum dan sesudah diberikan Terapi Visual Art yakni sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Sebelum Penerapan Terapi Visual Art**

No	Indikator	Sebelum Terapi						
		S	S	R	K	J	S	M
1	Bermain gawai tanpa mengenal waktu	X	V	V	V	V	V	V
2	Emosi meningkat ketika tidak diberi gawai	V	V	V	V	V	X	V
3	Acuh dengan	V	V	V	V	V	V	V

	lingkungan sekitar							
4	Selalu nangis dan rewel ketika tidak diberi gawai	V	V	V	V	V	V	X

Minggu pertama merupakan awal sebelum pelaksanaan terapi pada konseli. Dapat diketahui bahwa dari beberapa indikator tersebut konseli mengalami ketergantungan pada dan tidak lepas dari gawai sebanyak 25X dan tidak menggunakan gawai sebanyak 3X. Di minggu kedua konseli menggunakan gawai sebanyak 16X dan tidak menggunakan gawai sebanyak 13X. Sedangkan pada minggu ketiga konseli menggunakan gawai sebanyak 8X, dan tidak menggunakan gawai sebanyak 20X. Kemudian pada hasil minggu keempat dianalisis berdasarkan tabel berikut ini :

**Tabel 4.5**

**Hasil Sesudah Penerapan Terapi Visual Art**

No	Indikator	Sesudah Terapi						
		S	S	R	K	J	S	M
1	Bermain gawai tanpa mengenal waktu	X	X	X	X	X	X	V
2	Emosi meningkat ketika tidak diberi gawai	V	X	X	X	X	X	V
3	Acuh dengan lingkungan sekitar	X	X	X	X	X	X	X
4	Selalu nangis dan	V	X	X	X	X	X	X

	rewel ketika tidak diberi gawai							
--	---------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Pada minggu keempat setelah diterapkannya Terapi Visual Art, konseli tidak menggunakan gawai sebanyak 24X. Dalam mengukur tingkat keberhasilan penerapan Terapi Visual Art yang diberikan kepada konseli, peneliti menggunakan pedoman prosentase perubahan kebiasaan konseli dengan menggunakan standart uji sebagai berikut:

- a) 75% - 100% = *berhasil*
- b) 60% - 75% = *cukup berhasil*
- c) < 60% = *kurang berhasil*

Berdasarkan tabel sebelum dan sesudah diberikan Terapi Visual Art Dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak di Desa Papar – Kediri dikatakan berhasil dilihat dari skala dibawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Perbandingan Hasil Sesudah dan Sebelum Penerapan Terapi Visual Art**

No	Indikator	Sebelum Terapi			Sesudah Terapi		
		A	B	C	A	B	C
1	Bermain gawai tanpa mengenal waktu		V		V		
2	Emosi meningkat ketika tidak diberi gawai		V				V

3	Acuh dengan lingkungan sekitar			V	V		
4	Selalu nangis dan rewel ketika tidak diberi gawai		V				V

Keterangan :

A : Tidak

B : Sering

C : Kadang – kadang

Perilaku konseli sebelum diberikan Terapi Visual Art yaitu konseli mengalami ketergantungan gawai. Setelah konselor menerapkan Terapi Visual Art, terlihat perubahan secara perlahan pada diri konseli. Hal tersebut terlihat dari kebiasaan baru konseli yang lebih tertarik pada menggambar dan mewarnai.

## 2) Perspektif Islam

Hasil dari penelitian ini yaitu adanya perubahan pada kebiasaan konseli. Temuan dari penelitian ini yaitu konseli sudah mulai terbiasa dengan kegiatan tanpa menggunakan gawai. Selain itu konseli juga mulai bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya dan konseli lebih aktif pada lingkungan sekitarnya.

Rasulullah SAW mengajarkan jangan hidup terlalu berlebihan. Hal tersebut juga dapat digunakan ketika kita menggunakan gawai. Gunakan gawai dengan sewajarnya dan tidak berlebihan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses Dari Penerapan Terapi Visual Art dengan Animasi Islami Dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak di Desa Papar - Kediri dilakukan dengan langkah - langkah bimbingan konseling seperti pada umumnya. Seperti : identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, treatment dan kemudian evaluasi atau follow up. Proses dalam pemberian terapi ini dilakukan dengan menggunakan Terapi Visual Art kepada konseli guna memunculkan kebiasaan baru pada diri konseli.
2. Untuk memunculkan kebiasaan baru tersebut dibutuhkan pengalihan agar konseli bisa mengalihkan gawainya. Peneliti menggunakan Terapi Visual Art dengan Animasi Islami, yang mana pada terapi ini konseli akan diberikan media untuk menggambar dan mewarnai. Menurut pandangan agama islam, sesuatu yang berlebihan tidaklah baik, apalagi dengan ketergantungan gawai ini dapat menyebabkan konseli semakin melupakan kegiatan ibadahnya.
3. Hasil dari Penerapan Terapi Visual Art dengan Animasi Islami Dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Seorang Anak di Desa Papar - Kediri adalah munculnya

kebiasaan baru pada diri konseli yaitu konseli menjadi lebih mengurangi penggunaan gawai. Hal tersebut dapat dilihat dari kebiasaan konseli yang mulai tidak tertarik dengan gawai, tidak emosional seperti dulu ketika mengalaih ketergantungan gawai, dan lebih peduli dengan sekitarnya.

## **B. Saran**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini mungkin masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti berharap kedepannya agar lebih banyak lagi pengalaman kegiatan konseling dan semakin mengasah kemampuan konseling. Peneliti itu juga membutuhkan sumber literasi atau sumber belajar lainnya untuk dapat memaksimalkan berjalannya proses konseling.

Untuk konseli dan orang – orang sekitar konseli tetap semangat dan mengingatkan konseli dalam melakukan komitmen pada perubahan kebiasaan agar konseli dapat menjadi pribadi yang jauh lebih baik lagi. Setiap orang pasti pernah terjerumus dalam kebiasaan yang kurang baik. Tetapi dengan adanya kemauan dan dukungan dari orang – orang sekitar konseli dapat merubah kebiasaan yang kurang baik menjadi lebih baik.

Kemudian bagi pembaca, semoga dapat mengambil hikmah dari permasalahan yang dialami dan dapat mengamalkan hal – hal baik dari penelitian ini. Selain itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat memperbaiki dan melengkapi kekurangan dalam penelitian ataupun dalam penulisan ini.



### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini sudah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun masih ada beberapa keterbatasan dalam penelitian, berikut adalah keterbatasan penelitiannya :

#### **1. Waktu**

Dalam proses penelitian, peneliti juga disibukkan dengan menyelesaikan tugas mata kuliah pada Semester 7. Selain itu, peneliti juga dihadapkan dengan UTS dan UAS saat mengerjakan penelitian ini sehingga peneliti harus membagi waktunya sebaik mungkin.

#### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di tempat rumah konseli yang jaraknya sekitar 8 kilometer dari rumah peneliti sehingga peneliti harus benar – benar memastikan keberadaan konseli di rumahnya agar peneliti tidak sia-sia ketika berangkat.

## Daftar Pustaka

“*Arti Kata Visual di Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (<https://jagokata.com/arti-kata/visual.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.15).

“*Pengertian Seni*”, (<http://aditarts.blogspot.com/p/pengertian-seni-rtсени-berasal-dari.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.21).

“*Pengertian Seni Menurut para Ahli*”, (<https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-seni-menurut-para-ahli>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.26).

“*Pengertian Visual menurut beberapa Ahli*”, (<http://www.lepank.com/2012/08/pengertian-visual-menurut-beberapa-ahli.html>) (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 09.17).

Ahmad Munir, Skripsi “*Teknik Modelling Sebagai Upaya Penanganan Untuk Mengurangi Perilaku Addiktif Smartphone pada Anak Kelurahan Teritip , Kota Balikpapan, Kalimantan Timur*”2018

Alwasilah, Chaedar A, 2003, *Pokoknya Kualitatif*, Jakarta: PT Dunia Pustaka.

Balitbang, 2013. *SDM Kominfo, Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi, Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. (Jakarta: Media Bangsa)

Haris Herdiansyah, *Metode penelitian kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*

<http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html> (diakses pada 15 agustus 2020, Pukul 18.20).

<http://mommiesdaily.com/2013/11/25/nrratih-ibrahim-jadi-orangtua-itu-harus-percayadiri/>. Diakses senin 16 november 2020

<https://buleleng.bulelengkab.go.id/artikel/perkembangan-anak-usia-dini-70> (diakses pada 24 agustus 2020, Pukul 13.40).

Isna Ni'matus Sholihah, *Kajian teoritis penggunaan art therapy dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMK*, Internasional Conference in Counseling, (2017)

J.P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Trans Kartini Kartono, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001)

Jhonatan,dkk, *Percangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak*, (Surabaya : Universitas kristen petra surabaya, 2015)

Jurnal Fokus Konseling , Volume 3, No. 2 (2017), 108-113.  
Said al hadi

Mohammad Nazir, *Metode penelitian*, (Jakarta : penerbit galia Indonesia, 2003)

National Association for the Education of Young Children (NAEYC)

Neong Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rakesarasin,1996)

- Sarah, *KAJIAN TEORITIS PENGARUH ART THERAPY DALAM MEMPENGARUHU KECEMASAN PADA PENDERITA KANKER*, Buletin Psikologi, Vol 18, No.1, (2010)
- Sugiyono, 2015 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*, (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2006)
- Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2013)
- Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rajawali, 1987)
- Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014)
- Yan Pramadya Puspa, *Kamus Umum Populer*, (Semarang: CV Aneka Ilmu, 2003)